ATARI magazin

1 Jan./Feb.'96 6. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Kleine Katastrophen

* NEU * NEU *

Stereoblaster Pro



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Trotz heldenhaften Kampfes unterlag Ihre Armee und es gab folgende Verluste :

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

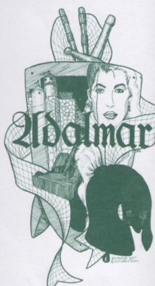
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari Freund,

heute erhalten Sie die erste Ausgabe für das neue Jahr 1996. Es ist kaum zu glauben wie schnell die Zeit vergeht. Bereits fünf Jahre sind vergangen, in denen nun das ATARI magazin in dieser Form erscheint.

In dieser Zeit sind die Diskline, das PD-Magazin und zuletzt auch das SYZYGY ins Leben gerufen worden. Trotz interessantem Angbot gibt es immer weniger User, die sich noch aktiv mit Ihrem Atari beschäftigen.

Da die Mitgliederzahl stetig sinkt, bitte ich alle User, die noch kein PD-MAGazin oder SYZYGY abonniert haben, dies doch wirklich nachzuholen (siehe Brief). Dieser kleine Beitrag von Ihnen würde uns in unserer Arbeit stärken und auch finanziell etwas weiterhelfen.

Weihnachtsgutschein

Damit auch wieder einige Bestellungen mehr eingehen, gerade in der Winterzeit beschäftigt man sich doch wieder mehr mit seinen Hobby, legen wir Ihnen einen Weihnachtsgutschein bei.

Außerdem sollten Sie die langen Nächte dazu nutzen uns Beiträge für das ATARI magazin zu schicken. Gerade diesmal sind durch unvohersehbare Geschehnisse von einigen Mitarbeitern keine Artikel gekommen. Daher wäre es gut, wenn auch Sie einmal zu den einzelnen Rubriken beitragen könnten. Gerade die Rubrik "Internet" könnte man auch durch deutsche Texte interessant machen. Dies liegt aber nur in Ihrer "Schreib"-Hand.

Beiträge erwünscht

So, nun muß ich mich wieder vom Streß erholen, der gerade durch diese vor Weihnachten erscheinende Ausgabe aufkommt.

Ich wünsche Ihnen ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr und verbleibe bis zur nächsten Ausgabe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Bitte Termin 9.1.96 für den Weihnachtsgutschein nicht versäumen!!!

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 5. Februar

Beachten Sie bitte die Seiten

19 (Sparangebote)

41 (Raus-Raus-Aktion)

48 (Syzygy + PD-MAGazin)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Leute!

Heute will ich Euch mal wieder mit ein paar mehr oder weniger guten Tips zur Seite stehen:

Ghostbusters

Ihr könnt bei Ghostbusters in aller Ruhe Geister jagen, bis die Stadt rund 4000PKE- Einheiten aufweißt. Ab da solltet Ihr einen Finger über der B-Taste halten um bei einem Marshmallow-Alert schnell einen Geisterköder auszuwerfen. Das klappt natürlich nur, wenn Ihr vorher auch Ghost-Bait gekauft habt!

Jetzt ein paar Freezerpokes:

Mission

$E4 Leben

$E7 Munition

$e8 Granaten

Matterhorn

$A2 Leben

Pirates of the Barbary Coast

$105C,D: Tage

$105E: Männer

Warship

Am erfolgreichsten ist es, die gegnerischen Schiffe in eine Zangenbewegung zu zwingen und dann mit den schweren Schlachtschiffen volle Breitseite in einer Kiellinie vor oder hinter der gegnerischen Flotte langzuschippern.

Thrust

$703: Leben

Tarzan

$6ba: Leben

Cross Fire

Mit einem Diskeditor Sector 63 Byte 78 Hex von 03 in 20 ändern. Sie erhalten zusätzliche Leben.

Diamonds

Sector 14 Byte 144 Hex von 03 in 09 ändern. Sie erhalten 9 Leben.



Laser-Maze

Codewörter:

1 Laser
2 Hyper
3 Space
4 Digit
5 Tuned
6 Atari
7 Mario
8 Tecno

Star Raiders 2

Tastenbelegung

W: Waffensystem (Luft/Boden)

Space: Hauptkarte/Cockpit

S: Schild hoch/runter

T: Taktisch=Schadensbildschirm/Scanner

Liebe Freunde,

schickt uns einmal Euren Tip oder Lösungsweg, damit wir diese Rubrik wieder ausbauen können. Ihr könnt auch Fragen zu Games stellen.

Sascha Röber

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Knobeleien - Logeleien, Teil III

von Frederik Holst

Tja, wie sieht es aus, habt Ihr es geschafft, einen Zahlenbereich von eins bis 1.000.000 zu finden, in dem hundert aufeinanderfolgende Nicht-Primzahlen existieren? Ich muß zugeben, daß ich das Programm unter Zeitdruck leider nicht auf dem ATARI habe laufen lassen, sondern auf meinem PC.

Es sollte Euch aber keine Schwierigkeiten bereiten, das Programm in Turbo-Basic, Quick oder ähnliches umzusetzen und dann zu compilieren. Leider ist mir nämlich der Compiler abhanden gekommen und ohne ist es wirklich eine Tortour.

Soviel sei nur gesagt: Es gibt ihn, den Zahlenraum. Hier das Turbo-Pascal Listing, das ihn Euch ermittelt:

Leider nicht immer die reine Programmierlehre, aber es funktioniert. Das Programm listet Euch alle Primzahlen auf und daneben den Abstand zur jeweils vorigen.

Der Primzahlermittlung liegt das Sieb des Erathostenes zu Grunde. Es werden also in x alle Zahlen von eins bis 1.000.000 durchgezählt und geprüft, ob sie durch eine der vorherigen Primzahlen teilbar ist. Wenn ja, wird zur nächsten Zahl weitergegangen, wenn nicht, hat man eine neue Primzahl gefunden, die in der Variablen prim[] abgelegt wird.

Nun steht man vor einem Problem: Ich weiß ja gar nicht, wie viele Primzahlen es bis 1.000.000 gibt und deswegen müßte ich eigentlich die Variable prim auf 1.000.000 dimensionieren. Das ist aber zum Glück nicht notwendig, da uns nur die Primzahlen bis 1.000 interessieren müssen, denn laut dem Sieb des Erathostenes müssen

```
Program Sieb;
uses crt;
var
prim : array[1..1002] of longint;
ex,x,y,c:longint;
false : real;
Label marke;
  begin
  writeln ('Sieb des Erathostenes, V. 3.0');
  prim[1]:=2;
  c:=1;
  x:=2;
  ex:=0;
marke:
  false:=0;
  for y:=1 to c do
  begin
    if (x/prim[y]=int(x/prim[y])) then false:=1;
    if (x/prim[y] <> int(x/prim[y])) and (sqr(prim[y])<x) then end;
    if false=0 then
    begin
    c:=c+1;
    prim[c]:=x;
    writeln(prim[c]:2,'    ',prim[c]-prim[c-1]-1:2);
    if (prim[c]-prim[c-1]-1>100) then ex:=ex+1;
    if c>1000 then
    begin
      c:=998;
      prim[997]:=prim[1000];
      prim[998]:=prim[1001];
    end;
  end;
  x:=x+1;
  if ex=0 then goto marke;
  end.
```

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

nur die Zahlen n<sqr(N) überprüft werden, also alles was über 1.000 liegt, interessiert uns nicht mehr.

Jedenfalls fast nicht, denn wir müssen die beiden letzten Primzahlenpaare ja immer noch speichern, damit wir den Abstand herausbekommen. So kann man die Variable prim auf 1.000 dimensionieren, theoretisch natürlich noch viel weniger, da jede zweite Zahl durch zwei teilbar ist, dann wären es nur 500, durch drei wären es noch weniger, aber wie gesagt, das sind Feinheiten...

Mein PC hat dafür ungefähr eine halbe Stunde gebraucht, mich würde mal interessieren, wie das schnellste ATARI Ergebnis aussieht !

Doch nun zu unserem neuen Rätsel:

Man denke sich folgende Regel:

Irgendeine natürliche Zahl wird, wenn sie gerade ist, durch zwei geteilt und wenn sie ungerade ist mit drei multipliziert und eins hinzugezählt. Also:

N gerade, dann N=N/2

N ungerade, dann N=(N*3)+1.

Die Frage ist nun: Wenn man dies immer wieder durchführt, wird N dann größer oder kleiner ?

Nun, man sollte denken, daß bei gleicher Anzahl von geraden und ungeraden Zahlen, N eigentlich um etwa 3/2 steigen müßte, aber ich behaupte das Gegenteil. Ich gehe sogar so weit, daß ich behaupte, die Folge bleibt irgendwann bei dem Zyklus 1-4-2-1 stecken. Und sogar noch mehr: Immer wenn die Folge auf eine ungerade Zahl trifft, wechselt sie die Richtung und kommt in einen Bereich, in dem sie schon einmal war.

Das würde die Vermutung doch bestätigen, daß sie dann in einer Schleife festhinge! Also: Laßt mal Eure Computer rauchen, schreibt ein kleines Programm, das die Zahlen von eins bis 1.000.000 testet, ob sie wirklich bei dieser Folge landen !

Viel Spaß beim Knobeln !



Datenübertragung

PC - ATARI einmal anders

Wer im Besitz eines PC-XL Link Kabels ist, wird sich manchmal über die etwas komplizierte Benutzerführung des mitgelieferten Programmes geärgert haben. Abhilfe schafft das DFÜ-Programm Bobterm von Bob Puff, das als Shareware bei allen gut sortierten Händlern erhältlich sein sollte.

Mit diesem Programm auf der ATARI-Seite und einem x-beliebigen Terminalprogramm auf der PC-Seite kann man nun viel einfacher Daten von beiden Rechnern in jede Richtung übertragen.

Die Datenübertragungsrate sollte auf ATARI-Seite mit Halb-Duplex 19200 angegeben werden, auf PC-Seite ebenso, wobei man hier die Einstellung halb-duplex auch auslassen kann.

Sollte es hierbei dennoch Probleme geben, einfach auf 9600 herunterstellen. Man kann sich auf diese Weise auch einen seriellen Schnittstellenadapter sparen, denn das Turbo-Link kann auch sehr gut als Modeminterface herhalten. Auch hierfür tut Bobterm dann gute Dienste. Viel Spaß beim Transferieren !

Frederik Holst

No use to turn out the light
You feel so depressed inside
When you think of your wasted
Years at night
(Horn/Veljanov)

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 307	ML-Games 1	DM 7,-
PD 308	AMC-Intern	DM 7,-
PD 309	Out of Time Demo	DM 7,-
PD 310	Puzzle	DM 7,-
PD 311	Demologicus	DM 7,-
PD 301	FREE-Demoversion	DM 7,-

PD - Sparangebote Seite 19

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo Atarianer!

Wieder einmal möchte ich die Kommunikationsecke dazu benutzen, Euch an den neuesten PD-Mag Wettbewerb, nämlich die Anwender Competition zu erinnern. Es geht dabei schlicht und einfach darum, ein Anwenderprogramm zu schreiben. Dabei ist völlig egal, was das Programm kann! Es darf also ein Texteditor, Hardcopytool usw. sein!

Da bisher nur sehr wenige Einsendungen hier bei mir angekommen sind wird dieser Wettbewerb bis zum 1.2.1996! verlängert. Zu gewinnen gibt es viele tolle Preise im Gesamtwert von fast 500,- DM! Der Sieger des Wettbewerbs wird ein Paket bestehend aus einem Trackball, einem 25,- DM Gutschein von PPP, einem Spiel seiner Wahl aus meiner umfangreichen Liste 5 PD-Gutscheine und 10 BASF-Maxima Leerdisks sein Eigen nennen können. Also macht alle mit, es lohnt sich!

PD-Mag

Kennwort Anwender Comp., Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Entlassungen

In den letzten Wochen gab es eine ganze Reihe von schlechten Nachrichten aus Sunnyvale. Begonnen hat es damit, daß bekannt wurde, daß ATARI fast allen Spieleprogrammierern im Haus gekündigt hat.

Damit sind so bekannte Leute wie Norman Kowalewski (jahrelang Developer Support für ATARI Deutschland für STs, später in Sunnyvale für den Jaguar) und Denis Fung (viele Programme für den ST) betroffen. In Zukunft sollen Spiele im Auftrag von ATARI außer Haus erstellt werden. Da fragt man sich, was tut ATARI dann noch?

Ein paar Tage später gab es dann eine echte Hiobsbotschaft: Der Chefentwickler des Jaguar II hat ATARI verlassen und ist bei einer anderen Firma ehemaliger ATARI-Mitarbeiter eingestiegen.

Mehr Infos zu dem Thema (wenn auch vielleicht etwas zu besänftigend) gibt es im Teil Internet Online.

Harald Schönfeld

News von T-NETZ

RECHNER/ATARI/8BIT

von Frederik Holst

So langsam scheint sich das Mailaufkommen in der 8BIT-Gruppe auf ca. 3 Mails pro Tag einzupendeln, was an sich ja ein recht nettes Ergebnis ist. Leider gibt es z.Z. Schwierigkeiten, da das T-NETZ nach Abstimmung aufgelöst werden soll.

Einige Gruppen, z.B. die Supportbretter des PC-Pointprogramms Crosspoint, sollen nach Willen der Betreiber nicht in die Struktur Z-NETZ/ALT/ überführt werden, aus Gründen, die ich hier nicht breitwalzen will.

Interessant ist aber, daß es scheinbar inzwischen auch ein Z-NETZ Brett für die kleinen ATARIs gibt:

Z-NETZ/RECHNER/ATARI/8-BIT, also mit Bindestrich.

Schaut doch mal, ob Ihr diese Gruppe bei Eurem Server bekommen könnt! Vorteil der Z-NETZ Struktur ist nämlich zumindest, daß alle Systeme diese führen müssen und somit auch die Leute erreicht werden, die vorher an der T-NETZ Gruppe nicht teilnehmen konnten.

Falls Ihr weitere Fragen haben solltet, schreibt mir doch einfach eine Mail an:

qntal@gandalf.berlinet.de oder Frederik Holst@2410/412.10 im Fido.

Macht's gut und schaut mal ins Brett !

Frederik Holst

CrossPoint v3.1

Hallo Leute!

Seit anfang November besitze ich nun auch ein Modem, mit sagenhaften



2400 Baud. Wer per DFÜ Kontakt mit mir aufnehmen möchte, z.B. Fragen die meine Artikel betreffen, kann mich in der AB-BUC-Box per erreichen.

Seit Mitte November ist unsere Schule im Internet. Allerdings nicht direkt. Denn eine Schule in Neustadt ist mit der Uni in Oldenburg verbunden und die sind im Internet. So und unser Fachbereichsleiter Informatik ruft zweimal die Woche bei dieser Schule an und transferiert alles was von Schülern und Lehrern geschrieben wurde. Die schicken es dann ins Internet. Des weiteren kann unser Fachbereichsleiter verschiedene Bretter aus dem Internet bestellen die die Schule dann downlädt und unserer schickt.

Jetzt geht es um ein Thema was mir besonders am Herzen liegt, nämlich die Zukunft der 8-Bit-Rechner. Ich vermute, jeder der sich intensiver mit seinem 8-Bitter beschäftigt hat, denkt ähnlich; zumal er für Programmierer, durch seine Einfachheit, einen guten Einstieg bietet. Ich wage zu behaupten, daß, wenn alle 8-Bit Anhhänger zusammenhalten und sich gegenseitig unterstützen, die 8-Bitter noch lange überleben werden können.

Also: Was haltet Ihr von einem Magazin für alle 8-Bit-Rechner (XL/XE, C16/64/128/Plus 4, CPC, TI, Spectrum, ...)? Vielleicht erkennt Herr Rätz ja als erster diese Marktlücke(?!?), denn ein solches Magazin könnte man dann wieder am Kiosk verkaufen - vermutlich. Übrigens hat mir ein Kumpel erzählt, er hätte früher für seinen Schneider CPC bei einem

Kommunikationsecke

gewissen Verlag 'Rätz' Software gekauft. Ich mache mir auch schon Gedanken über ein 8-Bit-Treffen. Schreibt einfach Eure Meinug an den Verlag oder in die Abbuc-Box.

Internet: Daniel.Pralle@KGS-Neustadt.nsn.schule.de das '@' soll ein Klammeraffe <SHIFT>+8 sein!!!

Hallo PPP-Team!

Die Zeit vergeht eindeutig zu schnell! Ich hatte doch erst die Verlängerung für das letzte Halbjahr ausgefüllt, und schon ist die nächste wieder auf dem Weg zu Euch.

Das zeigt uns doch, wie das Atari Magazin im Laufe der Jahre zu mehr als einer Zeitschrift geworden ist. Ist es doch neben dem ABBUC und dem Internet die einzige reelle Anspruchstation für Atari 8 Bit Freunde geworden. Somit kann man dem PPP-Team nur Gratulieren und ein dickes Dankeschön aussprechen. Danke, daß Ihr solange dem Atari 8 Bit erhalten geblieben seid!

Videotextübersicht

Nun noch ein paar Korrekturen zur Videotextübersicht, die im AM 4/95 abgedruckt wurde. Im spanischen Kanal TVE ist die Computerseite zugunsten einer Bücherseite gestrichen worden (Frei nach dem Motto: back to the roots!). Auf Sat1 wurde die Amiga Seite gestrichen, dafür aber eine Mac Seite, eine tägliche Newsseite sowie eine Computerspieleseite für PC eingerichtet.

Weiterhin ist auf VIVA ab Seite 500 eine Art Computercorner eröffnet worden. Neben Infos für PC und Amiga gibt es auch ein paar allgemeine Informationen.

Zum guten Schluß noch dies: ich bin der Meinung, daß es nicht so schlecht wäre, wenn der Jaguar im Atari Magazin ein paar Seiten hätte.

Mit Atari-Grüßen

Sacha Hofer (hofer@iamexwi.unibe.ch)

Sehr geehrter Herr Rätz & geehrtes PPP-Team

Wenn es auch etwas spät ist, vielen Dank für Ihr Schreiben bzw. Ihre Unterstützung bzgl. meiner PD-Disk-Probleme bei PD 271 ("Cool Emotion Demo"; sehr zu empfehlen(!), insbesondere wenn man weiß, daß die zweite Seite auch gebootet werden muß) und PD 264. Doch hat sich das Problem bei PD 264 (leichtsinnigerweise) wieder ereignet - die Diskette wurde erneut von der "Music Hall 88"-Demo formatiert - aber es lohnt sich wirklich nicht, daß ich diese PD noch einmal einschicke.

Deshalb eine WARNUNG an alle die vorhaben diese PD zu erwerben: die Programmierer der "Music Hall 88" fanden es besonders einfallsreich oder cool die eingelegte Diskette, d.h. auf der sich die Demo befindet, zu formatieren - diese Deppen... Entschuldigung, ist mir so rausgerutscht - nachdem man, wie aufgefordert, die START-Taste gedrückt hat. Leider hatte ich keine Gelegenheit - aus o.g. Grund nicht - herauszufinden, wie man ohne START weiterkommt. Es lohnt sich wohl auf jeden Fall einen Schreibschutz an besagte PD-Disk zu befestigen - was ich leider versäumt habe.

The Convicts

Des weiteren vermisse ich immer noch eine "Reaktion" auf mein Schreiben bzgl. des Polen-Spiels "The Convicts". Wie gesagt, mit dem Spielspaß hapert's "ein wenig". Die obere Figur im "Labyrinth" kann sich sowieso nur beschränkt bewegen, aber man kann ja via Leertaste die Spielfiguren auswechseln, so daß sich selbige Spielfigur in dem anderen Teil des Labyrinths befindet; soweit so gut.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

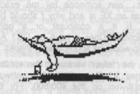
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Siehe Text unten

Preisfrage: Wer wurde 1995 Tennisweltmeister in Frankfurt ?

Einsendeschluß ist der 5. Februar 1996

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Leider habe ich bei der letzten Preisfrage einen kleinen, aber doch entscheidenden Fehler gemacht. Statt 1995 habe ich nach dem Weltmeister 1996 gefragt. Da wir alle keine Hellseher sind (Karpow spielt erst noch - Kasparow hat seinen Titel 1995 verteidigt) gibt es diesmal keine 10 Gewinner. Dafür erhalten aber alle Abonnenten einen speziellen Weihnachtsgutschein. Ein kleiner Tip für die heutige Frage, damit diesmal garantiert nichts schief geht. Es ist ein deutscher Tennisspieler und fängt mit "B" an.

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - ATARI

Doch leider stößt auch diese Figur bald an ihre räumlichen Grenzen und man kann keine spielverändernden Aktionen ausüben (außer, daß man nach und nach ein Spielleben mit der HELP-Taste opfert) -Dead End.

Nun, ich habe mir das Labyrinth mit den verschiebbaren Kisten wirklich genau angesehen, um mir nicht unvorsichtigerweise selbst den Weg zu versperren (was mir auch zu Beginn passiert ist). Doch so dumm stell' ich mich nun auch nicht an, und man kommt zu einer Situation, in der sich zwangsläufig zwei Kisten hintereinander befinden, die man nicht verschieben kann!

Meine Frage nun, gibt es eine besondere Funktion, die ich aus der Polnischen Spielanleitung nicht herauslesen konnte (Polnisch müßte man können), so daß man Kisten zertrümmern kann (in beschränktem Umfang), oder ich bin doch dümmer als ich dachte (was verdammt peinlich wäre). Also, wenn jemand einen Hinweis für mich hat, um in diesem Spiel weiter zu kommen, dann schreibt mir diese bitte.

Anbei nun auch die Karte zur Verlängerung des Abos. Ich hoffe, daß sich diesmal Ihre Vorstellungen, Herr Rätz, so gut wie möglich erfüllen werden.

Mit freundlichen Grüßen

Markus Altmann, Gautingerstr. 14a, 82152 Krailling

X-Former für ST

Hallo,

... Und dann habe ich noch einen kleinen Text für's ATARI magazin. Betrifft den X-Former für ST:

Für User die einen ST ihr Eigen nennen und gerne den XL/XE auf dem ST emulieren möchten gibt es nun den X-Former 3.0. Gegenüber dem X-Former 2.55 ist die Version 3 um einiges schneller geworden.

Schade ist, daß das QTU.PRG (damit kopiert man Disketten vom XL-Laufwerk auf den ST oder umgekehrt) nicht dahingehend verbessert wurde, daß es möglich ist, vom ST aus direkt in Medium- oder Quad-Density zu formatieren. Das ist ehrlich ein handycap, da so nur im Single Modus formatiert werden kann.

Es gibt noch die Funktion "Format double density", aber da macht das DOS 2.5 nicht mit. Es macht aber Spaß mit dem Programm zu arbeiten. Ich persönlich arbeite relativ viel damit.

Bezogen werden kann das Programm, soweit mir bekannt ist, in der ABBUC-Box oder bei ANG in Holland. Bei Fragen bin ich gerne behilflich. Meine Addi: Raimund Altmayer, Brunostraße 80, 54329 Konz, Tel.: 06501-3678.

Gtx an alle Atari User - Raimnd Altmayer

Internet Online

von Harald Schönfeld

Heute mit den Themen:

- Massenentlassungen bei ATARI
- Spiele-Klassiker auf den 8 Bittern
- Info über QUICK
- Betriebssysteme in Spielekonsolen?

From: mathniss@link.xs4all.nl (Mathy Van Nisselroy)

Subject: Atari XE?

>Hi, I was recently over to a friends' house and noticed that they had an Atar XE computer hooked up to a television gathering dust in some remote corner of their house... I asked him about it, thinking it might be an ST (sorry - i know next to nothing about Atari computers except for the fact that my family has a 400 and 800 tucked away in a closet at home), but he said it was an XE, and he asked me if i wanted to buy it for a couple bux. I told him i'd get back to him... So now, the questions : What in the smeg is an Atari XE? It looked like it was just a cartridge-based game machine with a keyboard (which would be sorta cool, cause i could play all of my 2600 games in it <GRiN>).. Is it worth anything? Worth purchasing? I own two PeeCee klones and an Amiga 2000 right now, I just like playing around with different platforms, so I kin of wanted to pick up an Atari ST, but... can someone tell me exactly what an XE is and why I should buy it? Is it a computer or a game machine? Does it have an OS? Any help would be appreciated... thanks.

It's the "latest" version of the 400/800 series. It will run 98% of th software that'll run on the 400/800. For the other 2 percent, some "translator" software will do the trick (unless it's on of the really nasty once which need the old OS in ROM). Which brings us to t subject of OS's. All computers have an O.S. except the Atari Jaguar (the super game system)

Mathy Van Nisselroy mathniss@link.xs4all.nl

From: cmwagner@news.gate.net (Chad Wagner)

Subject: Re: Atari XE?

Date: 13 Nov 1995 06:11:07 -0500

>will do the trick (unless it's on of the really nasty once which need the old OS in ROM). Which brings us to t subject of OS's. All computers have an O.S. except the Atari Jaguar (the super game system)

The final statement is hard to believe, considering most game consoles have a API, BIOS, or OS (whatever you want to call it). I don't know much about the Jaguar, but I seriously doubt it doesn't have some sort of OS. For common routines, and other things. Such as some sort peripheral interface routine, or some sort of gamepad routine, and probably many cheap built-in video routines, like text on the screen, or something like that.

Chad Wagner

Kommunikationsecke - INTERNET

From: Michael Ellis <michael@anest4.anest.ufl.edu>

Subject: Re: Atari XE?

Date: 17 Nov 1995 17:56:29 GMT

Actually, the Jaguar and other game systems really don't have an OS. An Operating System is a collection of standard routines that control the hardware in a standard, hopefully device-independent manner. Fact is, the jaguar has many custom chips, and each have their own unique features, but there really isn't a layer of software that sits on top of them and controls the hardware for you.

You didle the bits yourself when you program for a game system. This is actually desirable because the overhead associated with any decent OS is usually enough to take its toll on overall system performance (and games need all of the performance they can get).

In short, even a system that has a BIOS may not have an Operating System. It would be the OS' responsibility to interact with the BIOS (and the BIOS itself is not an OS).

One of the things that really hurt the Jag with developers was that the Jag has no OS.

Michael Ellis

From: jgoodman@tiac.net (John V. Goodman)

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: Mon, 13 Nov 1995 00:36:17 -0500

> Were there any games on the Atari 400 or 800 that used all 4 jostick ports? Anybody got a list?

Asteroids with 4 people was kind of fun.

John V. Goodman jgoodman@tiac.net

From: Christopher Brett Strong <strong@cadesm54.eng.utah.edu>

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: Mon, 13 Nov 1995 18:09:47 -0700

> Were there any games on the Atari 400 or 800 that used all 4 jostick ports? Anybody got a list?

Gads...let me think. There were a bunch at first. I know MULE and Survivor used all four ports, so did a game of mine, and I think a couple programs from Atari. It has been too long.

The Corvus HD used ports three and four for it's disk interface.

From: rpinnega@spartan.ac.BrockU.CA (Robert Pinnegar)

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: Thu, 16 Nov 1995 14:08:39 GMT

> Were there any games on the Atari 400 or 800 that used all 4 jostick ports? Anybody got a list?

Super Breakout could handle up to 8 players -- since of course two paddles fit into each joystick port.

Rob, Canada

From: vgriscep@wam.umd.edu (VGR (Craig Pell))

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: 19 Nov 1995 07:09:35 GMT

>I think there was a soccer cart from Thorn-EMI that allowed 4 player.

Do you mean Kickback? I don't recall whether it's 4-player, but I do know that it is one of the *worst* games I've ever encountered for the 800.

From: dh395@cleveland.Freenet.Edu (Steven J Tucker)

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: 19 Nov 1995 19:49:44 GMT

Jumpman also allowed upto 4 players.

Steve

Neue Preissenkung - solange Vorrat reicht!!!

Super PC - Games - (bitte Diskettenformat angeben)

Titel	Best.-Nr.	Preis
Battletech 2 (5,25")	Best.-Nr. RPC 3	DM 19,90
Colossus Chess 4.0 (5,25")	Best.-Nr. RPC 4	DM 19,90
Championship Football (5,25/3,5")	Best.-Nr. RPC 5	DM 19,90
Red October 2 (5,25"/3,5")	Best.-Nr. RPC 6	DM 19,90
Elvira 2 (5,25")	Best.-Nr. RPC 7	DM 24,90
Footballmanager 1 (5,25")	Best.-Nr. RPC 8	DM 19,90

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Tel. 07252/3058

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post

Postfach 1640

75006 Bretten

Kommunikationsecke - INTERNET

From: sydtech@skypoint.com (Scott Butler)

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: 20 Nov 1995 00:23:18 GMT

: Do you mean Kickback? I don't recall whether it's 4-player, but I do know that it is one of the "worst" games I've ever encountered for the 800.

Nope. I don't think so, anyway. I have a soccer cart from Thorn-EMI. It's called simply "Soccer", and it's a pretty fun game. Good control scheme, and nicely animated ball and players....

From: tom.smith@sdcs.org

Subject: DataSoft's Mercenary

Date: 15 Nov 1995 19:01:40 -0500

Has anyone here done any exploring in the futuristic graphic adventure/ flight simulator MERCENARY, by DataSoft? This was a very well done program that came out in the late 80's and was marketed as a joint Commodore/Atari format (Atari on side B). I would like to compare notes via E-mail on its mysteries...

From: smrgoodw@reading.ac.uk (J. F. Goodwin)

Subject: Re: DataSoft's Mercenary

Date: 16 Nov 1995 10:38:16 GMT

I spent many hours exploring Mercenary and it's companion The Second City. These originated from the UK programmer Paul Woakes who published them under the name "Novagen" over here, I believe.

I also bought the Mercenary Survivor's (?right word) Pack which had a lot of interesting information in. It's ages since I've played the game, but I'd be willing to discuss it via e-mail. My address is "J.F.Goodwin@reading.ac.uk".

I was sad to discover that the sequel to Mercenary, "Damocles" was not released for the Atari 8-bit and there was a Mercenary III as well something like "The "blurb" Conspiracy". However, The Second City was like playing a different game and was a "whole" load more difficult.

From: DAG.HUGDAHL@f47.n282.z1.fidonet.org (DAG HUGDAHL)

Date: 18 Nov 95 11:16:00

Subject: QUICK

>Some programs that were compiled with QUICK are available at ftp.atari.archive.umich.

I know some of the programs that were written in QUICK, but would it be possible to have a quick list of them?

Thanks! -Dag-

From: mppi76@cd4680fs.rrze.uni-erlangen.de (Harald Schoenfeld)

Subject: Re: QUICK

Date: 20 Nov 1995 12:13:53 +0100

The commercial programs available written in QUICK are:

- RubberBall - MineSweeper - Glaggs IT! - Bombi - Logistic

All 5 are games. But there are also some utilities written in QUICK, but they are published on the QUICK support disks, not as standalone packages:

- DiskEditor - VideoTitler - A graphics program - Printing programs - and many other things dealing with graphcis and sound, esp.

These are only the programs I dealt with some-how. Probably there are many more - I can't know all of them...

From: dnathan@pegasus.rutgers.edu (David Nathanson)

Subject: The Last Starfighter: was it ever released?

Just a quick question, was the game "The Last Starfighter" ever released for atari? I have a copy of it, but I'm not sure how I came by it.

From: cliffl@mail.netshop.net (Cliff Lawley)

Subject: Re: The Last Starfighter: was it ever released?

Date: Wed, 22 Nov 1995 07:02:36 GMT

Wasn't that the original name of what became "Star Raiders][" ? I could be wrong, but it seems to me I had a two copies of the same game with these two different names. Is that the one where you travel around the solar system going from planet to planet to wipe out invaders?

From: Kurt.Prochnow@pebble.cts.com (Kurt Prochnow)

Date: 22 Nov 95 10:37:22

Subject: The Last Starfighter: was it ever released?

The last starfighter was released on

ZAHLENRÄTSEL

16	11	8	2	17	2	10	9		10	4	8	17	
4	1	7	3		13	4	7	3	9	20	7	3	
9	7	15	4	10		13	8	4	22	18	7		
7		2		2	13	7	8		20	4		7	
3	4	21	7	9	7		7	10	1	22	10	13	
		11	21	22	8	4	3		7		2	7	
7 E	3 R	20 N		4	18	9		22	20	9	7	3	
	7		17	9	ZAH-			7	16	11	10		
4	18	9	7	2				18	8		7	3	
9	7	20	20	11	LEN			8	4	22	20	7	
9	8		9	20	RÄT-			2	20	20		2	
7	8	4	20		SEL			12		10	11	10	
10	7	3	7	20	4		10	23	7	7	1		
7	20		3		8	7	4		2	3	7	4	

1	2	3 R	4	5
6	7 E	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20 N
21	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Kommunikationsecke

cartridge as Star Radiers][. I saw one at Federated and the graphics were unmistakable Last Starfighter.

From: followel@cris.com (Byron Followell)

Subject: Re: The Last Starfighter: was it ever released?

Date: Wed, 22 Nov 1995 14:36:54 GMT

Cliff,

Yes that's the game. David just has a bootleg copy that someone smuggled out of the deveolper's before it was finished (sure played well though). I obtained a copy as well when I bought a friends 8 bit system. David, hang on to it. There are a lot of copies floating around, but, maybe one day it'll be a collectors item!

From: jeffk914@groucho.roc.servtech.com (Jeff Kyle)

Subject: Re: The Last Starfighter: was it ever released?

Date: Wed, 22 Nov 1995 23:25:31 GMT

Yes, but it wasn't exactly the same... Having both in the ol' collection, I must say that I always thought Last Starfighter was much more fun than Star Raiders II, but I don't exactly remember why. :)

From: ba186@freenet.buffalo.edu (Theron Eduardo Ross)

Subject: Re: More Downsizing Info

Date: Mon, 6 Nov 1995 15:02:58 GMT

>Bob Brodie (former Communications Manager at Atari Corp) posted this message:

>I think I should let you know that there was a very disturbing round of layoffs at Atari last week. I heard that all of the artists, all of the game producers, most of the development staff (basically all of the old TOS engineers), the music department, and even Bill Rehbock and Normen Kowalweski were laid off.

>I got a call from one of my friends that was still there as an artist, and we got together for something of an "Atari Wake" on Friday night. Essentially, it looks like anything related to the Jaguar is going to be done via contractors. The company apparently is going to go after PC entertainment software, contracting out most of it's projects.

>To be sure, that's a method that a lot of companies have followed successfully. Notably, Electronic Arts. But I'm not sure what you're commitment level is to the Jaguar, and want to make sure that you can protect whatever investment you have in it properly.

Hmmmmm, I'm not so sure about the commitment to the Jaguar, but this is like the nail in the coffin for the 16/32-Bit Atari Computer Systems, with all the old TOS engineers gone. That's too bad because a lot of people invested in the Falcon, and even though the hardware is licensed to a German Company, do they really have the knowledge to upgrade the OS system? I guess Atari can once again remove the Atari Computer box from their Jaguar registration card, as was the case in the beginning. I was considering a used Falcon for music purposes, but I guess I will really get a PC now and just use my Atari STe for as long as I possible can. Really too bad.

From: jbbjr@aol.com (JBBJR)

Subject: Atari's Bad Publicity

Date: 2 Nov 1995 15:19:46 -0500

53 million in the bank and they still get an article like this in their home turf:

San Jose Mercury News, Calif. Knight-Ridder/Tribune Business News

SUNNYVALE, Calif.--Oct. 30--Atari Corp. is losing the battle in the computer gaming war. The Sunnyvale company, which rose to fame with its video game systems, said its third quarter revenues plunged more than 40 percent as players increasinglyturn to the much more popular systems turned out by Sony, Sega and Nintendo.

"I think it's a hopeless situation," said Keith Benjamin, an analyst with Robertson, Stephens & Co. in San Francisco. "I just don't think they're going to make it...Atari does not have the resources or the apparent ability to compete successfully."

The latest quarterly income statements don't paint a pretty picture. The company posted a $13.8 million loss on sales of just $4.1 million, compared with a $4.2 million loss on sales of $7.2 million in the same quarter of 1994. The latest results include a one-time writeoff of $6.5 million.

August Liguori, the company's chief financial officer, said the writedown was necessary because sales of its game software had not met expectations, so the company was accelerating the time frame for writing those programs out of its financial picture. But Liguori disputed any thoughts that the company's future is in doubt, noting that it continues to sit on a large cash pile.

"We've got $53 million in the bank account," Liguori said. "We have no concern with liquidity going forward."

The earnings report comes just two days after Atari reported other bad news: Time Warner Inc. cut its stake in Atari to 13.7 percent on Wednesday after selling 6.6 million shares. Time Warner said in March that it would consider selling all or part of its Atari holdings so that it could concentrate on its publishing and movie businesses. Time Warner's predecessor, Warner Communications, bought Atari in the late 1970s as the video game market was just getting hot.

Warner eventually sold Atari's name and assets to the Tramiel family in 1984.

Sam Tramiel, the company's president, sounded an optimistic note in his report, however, saying that the company has several new entertainment software titles coming out and that it has its Jaguar game player

Kommunikationsecke

now in Radio Shack and the Sears "Wish Book" catalogs.

Nonetheless, the $7.2 million loss represents the third consecutive quarterly loss for the company, with its last profitable quarter occurring in the fourth quarter of 1994, which is in the midst of the holiday season when gift buying is at its peak.

That has left analysts like Benjamin saying Atari's days are numbered. "It's just a matter of when, not if, they're going to quit," Benjamin said.

From: rjung@netcom.com (Robert A. Jung)

Subject: Assorted Atari layoff rumors

Date: Tue, 7 Nov 1995 04:18:43 GMT

Just to throw out the various rumors and tidbits I've been getting about the big exodus last Friday:

* Almost everyone involved in-house with Jaguar development has been released. Artists, producers, programmers, testers, you name it. Only a few notable names remain, including Ted Hoff and Jeff Minter.

* Information is STILL sketchy at this point as to the reasons why, though the bottom line could be a driving factor. A gang of folks from AEO are trying to put together the pieces (which would explain why the latest edition of AEO has been delayed, perhaps?).

* Games in production will still ship, but after that is questionable. Depending on who you talk to, Atari either has enough to coast through the Christmas season (since, given the time for shipping and distribution, you have to have things done by the end of October to reach store shelves for shoppers), or there'll be a pause by the end of November.

* FIGHT FOR LIFE was supposedly only a few days away from final production. Now...who knows? THEA REALM FIGHTERS is supposedly another casualty.

* No 1996 E3 appearance for Atari. Status of the Jaguar 2 is unknown.

* The "All work will be done by subcontractors" rumor keeps popping up. The chances are good that Atari might focus entirely on the PC market, as that's where the money seems to be going.

* Expect some very vocal remarks to pop up soon on CompuServe from Bill Rehbock and other dismissed employees.

Note that I'm not passing any of these off as fact, but they look IMO like "close enough for reality" to be shared about. In the meantime, like everyone else here, I'm waiting for the dust to settle and looking for answers...

From: charp@primenet.com (Clinton Chan)

Subject: Re: Assorted Atari layoff rumors

Date: 7 Nov 1995 21:10:34 GMT

For me, the worst case situation is if Atari abandons the Jaguar and attempts to develop for the PC (how? they have no programmers!). IF THIS HAPPENS:

It would be tragic because just when the Jag finally gets a bunch of good software, and has a fighting chance at success, the rug gets pulled from under it.

It would show Atari management's incredible lack of consideration for their customers, to milk a product for one more Chistmas season, and then abandon it shortly afterwards, betraying those who thought the Jaguar would be supported by the company which produces it.

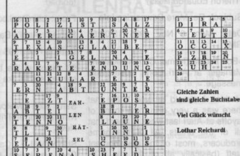
It would show that bashers such as sinclap, ken kemp, willbill, and their ilk have been right all along!

I certainly hope Atari does not abandon the Jag. But with the Jaguar's future so much in doubt, I will hold off all new Jag-related purchases until questions regarding its continued viability are settled.

From: wlas@ix.netcom.com (Mr. Entropy) Subject: Re: Assorted Atari layoff rumors Date: 8 Nov 1995 03:15:26 GMT

When Atari dropped the 8-bit computers they lost quite a few people to the Amiga, others went with the ST. When they botched up the ST some people bought the Lynx and others just gave up on Atari. When Atari completely screwed up the Lynx, nearly everyone that owned one gave up on Atari. Some few, at first, bought the Jaguar thinking it would be the great come back of Atari. Quite a few have already givin up on it after buying it because of the lack of games. How many times can you cut something in half before you don't have anything left? If Atari drops the Jaguar for the PC market, how many people will buy their products? Probably not anyone that had bought an Atari product in the past and watched it get mis-managed into the grave.

LÖSUNG



JHV 1995 - ATARI magazin

JHV 1995

Bericht von Sascha Röber

Hallo Leute!

Wie schon in den letzten beiden Jahren bin ich auch dieses Jahr nach Herten zur Jahreshauptversammlung des ABBUC gebraust, und dies ist mein Bericht:

Um ca 10.30 Uhr stiefelte ich mit einer Tasche voller kostenloser PD-Mags ins Bürgerhaus in Herten, in dem sich schon einige Anbieter und sonstige Atarianer tummelten. Schon vor der eigentlichen Versammlung konnte man eine erste Runde an den



bisher entstandenen Ständen drehen und bei der Gelegenheit konnte ich mir eine fast neue Maltafel sichern.

Um ca. 12.00 Uhr ging dann die Versammlung des ABBUC los und nach dem Geschäftsbericht wurde der gesamte Clubvorstand in seinem Amt bestätigt. Danach kamen dann die Regionalgruppen zu Wort und verrieten einiges über Projekte, von denen aber noch keines wirklich fertig war. (Über das geplante und angeblich schon fast fertige Festplatteninterface konnte ich leider auch nichts Neues erfahren, also werden wir wohl noch einige Zeit oder aber vielleicht auch für immer darauf warten müssen!)

Auch die angereisten Händler kamen zu Wort und in der nachfolgenden Diskusionsrunde des Punktes Verschiedenes der Tagesordnung wurde viel über diverse Händler gequasselt, die sich durch mieses Verhalten Ihren Kunden gegenüber "ausgezeichnet" hatten. Danach wurde die Computershow eröffnet und ich machte mich daran, die diversen Stände ein weiteres mal abzugrasen.

Wer war denn alles da? Nun, da wären KE-Soft, Armin Stürmer vom AMC, Kaisersoft, diverse Regionalgruppen inclusive der RAM und der ARGS, Heiko Bornhorst zeigte die ABBUC-Mailbox in Ihrer ganzen Pracht und bei einem mir unbekannten User, dessen Name ich leider vergessen habe, konnte man den Atari-Jaguar bestaunen und auch kaufen, und zwar für nur 330,- DM!

Auch von ANG-Software waren diverse Leute vertreten, die mit echten Sonderangeboten wie etwa Centronics-Interfaces für 20,- DM oder kompletten 800XE-Computern für 60,- DM incl. 10 Spielmodulen um sich warfen! Von Ulf Petersen oder Markus Rösner war nichts zu sehen, was mich eigentlich nicht gewundert hat, denn die beiden hätten sicher Unmengen an Kritik über sich ergehen lassen müssen. Klaus Peters war nur als Einzelperson ohne einen Stand vertreten und hatte den Atarianern nur zu sagen, daß er jetzt den großen Resteausverkauf macht. Also bedeutet dies wohl das Ende der Klaus Peters-Hardwareschmiede!

Naja, so bummelte ich also munter PD-Mags verteilend durch die Stände, unterhielt mich mit diversen Atari-Größen und kaufte allerhand Sachen für Preise ein, die einem das Herz höher schlagen lassen. Zum guten Schluß konnte ich sogar noch 3 neue Abonennten gewinnen und so verließ ich dann um 15.20 Uhr die JHV mit einem recht zufriedenen Grinsen im Gesicht und jeder Menge Software auf dem Arm!

Die rund 100 Besucher der JHV fanden auch in diesem Jahr wieder eine gut organisierte Einkaufsgelegenheit vor, bei der es viele Schnäppchen, aber nur sehr wenig neues gab. Die größte Sensation war wohl die bei ANG angebotene Atari-PD-CD-Rom! Diese CD-Rom enthält über 2000 PD-Disketten für den Atari und wurde für 50,- DM verkauft. Für Besitzer eines PC's mit Atari-Emulator ein echtes Muß!

Fazit: Auch wenn es nicht gerade eine Neuheitenmesse war, hat sich der Besuch der JHV auch in diesem Jahr bestimmt wieder gelohnt und wenn ich's hinkriege, fahre ich bestimmt auch nächstes Jahr wieder hin!

Überblick - neue Produkte

PD-MAG Nr. 1/96	Best.-Nr. PDM 196	DM 12,-
SYZYGY 1/96	Best.-Nr. AT 340	DM 9,-

Achtung: Bitte beachten Sie zum PD-MAG und SYZYGY die letzte Seite !!!

Diskline 38	Best.-Nr. AT 341	DM 10,-
Stereoblaster Pro	Best.-Nr. AT 342	DM 69,-
Stereo Amplifier	Best.-Nr. AT 343	DM 27,-
Wloczykij	Best.-Nr. ATM 32	DM 26,90
Dagobar	Best.-Nr. ATM 33	DM 26,90
Najemnik	Best.-Nr. ATM 34	DM 26,90
Najemnik Powrot	Best.-Nr. ATM 35	DM 26,90

Beachten Sie auch die Seiten 19, 41 und 48

ATARI magazin - Leserbriefe

KLEINE KATASTROPHEN

Im folgenden lasse ich Ereignisse dieses Jahres Revue passieren, die im Schatten der großen Begebenheiten stattfanden, deren Auswirkungen aber genauso wenig zu überblicken sind, wie die der zeitungsfüllenden Geschehnisse.

Der Anfang scheint sich im Nebel der Jahrhunderte zu verlieren, das Ende ist bestürzend heutig...

Investitionen

Die sensationellste Investition aller Zeiten haben zweifellos die ägyptischen Pharaonen der IV. Dynastie getätigt. In mehreren gigantischen ABM-Programmen haben sie ihre Pyramiden und Sphinxen hochgezogen. Von dieser Entscheidung lebt seither die gesamte ägyptische Tourismusindustrie.

Berühmte Reisende waren Kambyses, Herodot, Alexander der Große, Cäsar, Kalif Omar, Napoleon... Zugegeben, meistens erwiesen sich die Reisegruppen als große Katastrophen für das Land.

Im zwölften Jhd. unserer Zeit trafen die Stadtväter von Pisa eine Entscheidung, die sie bald bereuten. Sie gaben einen Turm in Auftrag. Das teuere Bauwerk stand kaum, da mußten sie es auch schon wieder abschreiben: der Turm wankte. Letztlich ist auch das keine Katastrophe, denn zum "Geraden Turm von Pisa" reist niemand. Auch hier also eine gute Investition!

Leider neigt sich der Turm weiter und in diesem Sommer, jetzt kommt die Katastrophe, urplötzlich um 2,5 mm in einer Nacht! Helle Aufregung in Pisa! Alle Stabilitätsmaßnahmen für die Katz?!

Dunkle Zukunft

Aber nicht nur norditalienische Türme haben Standprobleme. Auf einer mal zugigen, mal nebligen Insel zwischen Nordsee und Atlantik geschehen genauso seltsame Dinge. Auch hier gibt der Untergund nach. Kurz und dramatisch gesagt: Big Ben versinkt. "Auch das noch!", denkt der Brite, "Empire weg, Hongkong weg, Kronprinz überaltert, Fußball-WM-Titel völlig außer Sicht...". Schon in tausend Jahren wird das berühmte Glockenspiel nur noch dumpf aus dem Boden ertönen. Vielleicht sinkt er nicht gleichmäßig, und wir dürfen uns auf den "Schiefen Turm von London" freuen!

So gut wie versunken ist auch die Berliner SPD. Werfen wir einen Blick zurück auf den Wahlkampf, der sehr wohl stattgefunden hat! Manche Parole ist frisch entstaubt, also wiederverwendet worden ("Nichts riskieren!", da lacht Adenauer, "Sicher in die Zukunft!", vom politischen Gegner ausgeborgt), manch Tier erschien auf den Plakaten ("Berlin brummt", brauner Bär mit roten Augen, "Laus im Pelz", ohne Abbildung). Kaum mehr sichtbare Parteien warben mit kaum mehr sichtbaren Plakaten.

Wiederkäuer

Eine Spitzenkandidatin lächelt ("Für eine bessere Politik") vom großen Plakat im Bezirk Mitte, zu ihren Füßen grasen Schafe. Nun heißen Stadtteile immer irgendwie komisch, Engländer und Amerikaner waren seinerzeit vom Bezirk Wedding irritiert, als sie ihn kennenlernten, "Mitte" jedoch deutet mit seinem Namen seine zentrale Lage an. Ein innerstädtischer Schäfer führt seine keine zehn Köpfe starke Herde zu Grüninseln in der Steinwüste, oder sollte man vom Asphaltdschungel sprechen? Der moderne Nomade nutzt jeden sich bietenden Futterplatz für seine kleine Schar Tiere, Wahl hin, Plakat her.

Stellenweise hing der Wahlkampf ganz schön durch ("Christlich! Demokratisch! Deutsch!", "Stasi-Stolperaus!", letztere gibt es gar nicht mehr, und letzterer stand gar nicht zur Wahl).

Wahlergebnisse können kleine Katastrophen sein. Wie man hört, soll Christo das "Bambi" verliehen werden. Nun hat man herausgefunden, daß Bambiträger ein höheres Sterberisiko als Normalbürger haben.

Daher ist bei dieser Wahl für den Verhüller größte Vorsicht geboten. Übrigens will Christo nichts mehr verpacken, ich aber habe doch noch einen Einwickelvorschlag, nämlich das Bambi selbst.

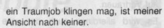
usw. usw...

Kleine Katastrophen... Was soll man alles aufzählen? Die von Deutschland weggeklaute Schach-WM? Den schweinchen-rosa Anstrich des (alten) Historischen Museums (da wendet sich der Tourist mit Grausen)? Das Weltall ist jünger als seine Mitglieder? Die Jupitersinfonie reist mit 4,7 facher Lichtgeschwindigkeit über 10 cm, sozusagen durch den Tunnel? Alles kaum glaublich...

Zwei Dinge haben mich hart getroffen. Zum einen kündigte die Papierindustrie Preiserhöhungen an, ich werde als Origamist also tiefer für mein Hobby in die Tasche greifen müssen. Zum andern baut Daimler-Benz ein Fahrrad zusammen. So wird mir in Zukunft auch auf dem Fahrradweg der gute Stern entgegen kommen. Da lobe ich mir die Firma Subaru. Sie bringt ein allradgetriebenes Fahrrad auf den Markt. Man kann sich schon allerlei ans Rad montieren: Schneeketten (aus Finnland, irgendwie logisch), Spikes, Scheibenbremsen (hydraulisch natürlich), Automatikgangschaltung, Antiblockiersystem. Nun kann man endlich auch in der Wüste radeln.

Glaubt mir, die Zeiten werden schlechter, die Nerven werden nicht mehr gespannt sein sondern reißen, das kleine graue Hirn wird platzen, man wird nur noch "windows" brabbeln und lauter Fenster öffnen; wer wird alles hinausfallen? Bis es soweit ist, verbleibe ich

RAINER CASPARY



Sechs Monate im ATARI Hauptquartier

von Andreas Binner

Mai 1995. Ich trete meine Reise in das ferne Kalifornien an. Mein erster Besuch in Amerika überhaupt. Das Ziel ist Sunnyvale, wo der Hauptsitz von ATARI zu finden ist. Für ein halbes Jahr werde ich dort arbeiten, wobei der Hauptgrund die noch fehlenden Fachpraktikumswochen für mein Studium sind.

Sunnyvale

Noch zirka 100 Menschen sind in Sunnyvale beschäftigt. Es ist nicht mehr viel übriggeblieben von der Firma mit dem weltbekannten Namen. Einst beschäftigte ATARI Tausende von Menschen und war der größte Arbeitgeber in Sunnyvale.

Der erste Gang durch das Gebäude in der Borregas Ave. 1192 hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck: Lange, nicht gerade gepflegte Gänge und Räume, meistens etwas unaufgeräumt. Es herrscht Großraumbüroatmosphäre, und man "stolpert" immer wieder über Relikte vergangener ATARI-Tage. Man findet in fast jeder Ecke alte Videospielkonsolen, doch vor allem ATARI Computer, Prototypen, Designstudien von nie produzierten Geräten.

ATARI-Lab

Das ehemalige "ATARI-Lab", in dem vor Jahren noch Computerprototypen getestet wurden, erinnert heute mehr an den unaufgeräumten Hobbyraum eines Elektronikbastlers. Meistens findet man hier kaum eine Menschenseele.

Auf ein paar aufgeschraubten Jaguars laufen Dauertests, diverse alte STs und FALCONs dienen als Testrechner. In den Regalen und Schubladen finden sich so ziemlich alle Bauteile die jemals in einem ATARI Computer oder Videospiel verwendet wurden.

Die eigentliche Hardwareentwicklung ist heute in der Hand von vier Ingenieuren, drei davon aus England. Unter der Federführung von John Mathieson werden heute die neuen Customchips auf großen Workstations entwickelt und simuliert. Der Lötkolben wird heute nicht mehr oft gebraucht. Bevor John begann über eine neue revolutionäre Spielekonsole nachzudenken, war er bei Sinclair mit der Entwicklung des legendären QL betraut!

ATARI 2600

Beim weiteren Rundgang trifft man in den kleinen Büros viele Leute, dessen Namen man allenfalls aus den Info-Dialogboxen und Bootmeldungen von diversen Programmen kennt. Es gibt nur noch zwei Mitarbeiter, die schon vor der Übernahme der Tramiels bei ATARI waren: Rob Zydbel und Dave Staugas. Beide haben schon auf dem legendären ATARI 2600 programmiert und sind schon seit 1979 bei ATARI!

Spieletester

Nachdem man den "Chefbereich" hinter sich gelassen hat, gelangt man in den merkwürdigsten und lustigsten Bereich bei ATARI: Die Spieletestabteilung. In den vielen kleinen, durch aufgestellte Trennwände gebildete Räume (die sog. Cubes) sitzen die Spieletester. Der ganze Bereich ist geschmückt durch die persönlichen Dinge der einzelnen Tester. Von Spielzeugraumschiffen, Halloween Masken, Plakaten über den Darth Vader Helm ist alles zu finden. Was wie ein Traumjob klingen mag, ist meiner Ansicht nach keiner.

Zwar herrscht hier den ganzen Tag (und auch in der Nacht) beste Stimmung, doch ist es bestimmt kein Zuckerschlecken über Wochen hinweg das gleiche Spiel auf Herz und Nieren zu testen! Es gehört schließlich nicht nur zu deren Aufgabe Fehler zu finden, sondern auch für die richtige Spielbarkeit und den richtigen Schwierigkeitsgrad des fertigen Spiels zu sorgen.

Der Jaguar

Da ATARIs einziges Produkt der Jaguar ist, lag natürlich auch mein Aufgabengebiet in diesem Bereich. Meine Hauptaufgabe war es, an der Fertigstellung der Synthesizersoftware für den Jaguar mitzuwirken und ein einfach zu bedienendes Benutzerinterface für Musiker zu erstellen.

Ziel war es auch in Modulspielen einen guten Sound zu haben. Dazu war es aus Speicherplatzgründen natürlich nötig auch synthetisierte Klänge anstelle von Samples zu verwenden. Außerdem sollte der Musiker so wenig wie möglich mit komplizierten Programmiertools zu tun haben.

Natürlich war die Programmierung auf dem Jaguar völliges Neuland für mich. Seit meinen letzten ATARI 8-Bit Programmen und Spielen mußte ich das erste mal wieder zum Assembler greifen! Die Benutzeroberfläche hingegen wurde zum größten Teil in "C" programmiert und es wurde auf Routinen aus dem Betriebssystem der ATARI ST/TT Computer zurückgegriffen.

Leistung - Vertrauen

Das Arbeitsklima und der Umgang mit den Angestellten ist hier in Amerika, speziell vielleicht in einer kleinen Firma wie ATARI, etwas anders als in Deutschland. Es wird nicht auf Noten oder Titel geschaut, es zählt nur die Leistung des Einzelnen. Es gibt keine Stechuhr, die Einhaltung der 40 Stun-

ATARI - USA

denwoche geht mehr oder weniger auf Vertrauen.

Es wird allerdings auch der volle Einsatz des Einzelnen verlangt, und so ist es selbstverständlich, daß man, wenn Not am Manne ist, auch mal bis in die Nacht arbeitet. Es gibt auch keine besonders ausgeprägte Hirarchie wie in deutschen Betrieben. Wer die Lust verspürt kann direkt zu Sam Tramiel gehen und ihm mitteilen was einem nicht paßt und einen Vorschlag machen.

Eigeninitative



Wer immer jemanden braucht, der ihm sagt was zu tun ist, der ist falsch bei ATARI. Eigeninitative ist gefragt, zumal oftmals bei ATARI nicht ganz klar ist, wie die Zuständigkeiten verteilt sind. Hier ist auch der Punkt, an dem die oben beschrieben Lockerheit ins Negative umzuschlagen droht. Man merkt doch, daß ATARI ein "Familienbetrieb" ist, und oft fragt man sich, ob eigentlich die rechte Hand weiß was die linke tut.

"hired and fired"

Entscheidungen werden nicht nur durch sachliche Argumente getragen, oft scheinen persönliche Vorlieben die Oberhand zu haben. Hin und wieder fährt auch der über allem wachende Hüter Jack Tramiel in seinem Rolls Royce vor und Tags darauf werden die Angestellten von ein paar Entlassungen überrascht. Für jemanden aus Deutschland ist das natürlich auch etwas Neues, doch der Grundsatz "hired and fired" ist hier in den USA nicht nur ein plumper Spruch!

Zum Schluß muß ich sagen, daß es eine lusige und interessante Zeit bei ATARI war, und daß ich den Aufenthalt sehr genossen habe. Ich habe mich bemüht in diesem kleinen Bericht weitgehend werbungsfrei meinen Eindruck wiederzugeben.



Weitere Entlassungen

Leider hat mich die (ATARI) Realität eingeholt, während ich diesen Bericht geschrieben habe. In den letzten Wochen sind sehr viele Leute bei ATARI entlassen worden. Leider auch einige von den Namen, die in diesem Bericht erwähnt wurden. Ich bedauere das sehr, und wollte es nur der vollständigkeithalber hier noch erwähnen.

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich ändern!

O ATARI magazin 1/91	Sept./Okt	DM 5,-
O ATARI magazin 2/91	Nov./Dez	DM 7,50
O ATARI magazin 3/92	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 4/92	März/April	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/92	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 6/92	Juli/August	DM 10,-
O ATARI magazin 8/92	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/93	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/93	März/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/93	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 4/93	Juli/August	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/93	Sept./Okt.	DM 10,-
O ATARI magazin 6/93	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/94	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/94	März/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/94	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 4/94	Juli/August	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/94	Sept./Okt.	DM 10,-
O ATARI magazin 6/94	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/95	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/95	März/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/95	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 4/95	Juli/August	DM 10,-

Vorname	Straße
Nachname	PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

O Bargeld (keine Versankosten) O Scheck (DM 6,-/Ausl. DM 12,-)

O Nachnahme (nur Inland DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an:

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote

Titel	Best.-Nr.	Preis
Soundmachine	Best.-Nr. AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr. AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr. AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr. AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr. AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr. AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr. AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr. AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator	AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen	AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung	AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr. AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 14,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher	AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr. AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk	AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr. AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr. AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 9,90

Titel	Best.-Nr.	Preis
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter	AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr. AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition	AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk	AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer	AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 16,90
WASEO Triology	AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier	AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum	AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr. AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Texter 2.06	AT 263	DM 19,90
Pole Position (Modul)	ATM 12	DM 19,80
Kaiser II	AT 140	DM 19,90
WASEO Labouratorium	AT 331	DM 24,00

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

Diskline 1-31

Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! Power per Post



Die Quick-Ecke

mit Rainer Caspary und Florian Baumann

UNSCHARFE LOGIK

(Schluß)

Im dritten Teil wird die Logik wieder scharf gemacht. Wer schwach in Mathematik ist, muß sich jetzt warm anziehen.

Die Zugehörigkeitswerte der Sollgeschwindigkeit wurden ermittelt, aus ihnen wurde ein Funktionsverlauf konstruiert. Die Funktion besteht aus Geradenstücken, es handelt sich daher um ein Polygon. Die große Frage ist nun, wie man aus alpha, beta und gamma einen sinnvollen Zielwert erhält.

Was tun?

Eine Möglichkeit ist die Berechnung des Schwerpunktes der Fläche zwischen x-Achse und dem Polygon. Als Sollwert nimmt man die Abzisse dieses Punktes. Der Schwerpunkt mittelt eine Masse längs der Achsen, dabei reagiert er auf die unterschiedlichen Höhen der drei oder mehr Zugehörigkeitswerte.

Leichte Quadratur

Zunächst muß man die Fläche selbst bestimmen. Dies ist noch recht einfach. Unter dem Polygon gibt es zwei Sorten von Teilflächen: einfache Rechtecke und solche mit einem aufgesetzten Dreieck. Liegt so ein Element zwischen den Punkten (x(i), y(i)) und (x(i+1), y(i+1)), so ist die Fläche F(i) (Integration oder direkte Rechnung)

F(i)=(x(i+1)-x(i))(y(i+1)+y(i))/2.

Dies gilt für beide Fälle, denn liegt ein Rechteck vor, ist y(i+1)=y(i), und die Formel geht in F(i)=y(i)(x(i+1)-x(i)) über. Die Gesamtfläche ist also

F=1/2 SUMME(i=0,...,n-1)F(i),

wenn die Punkte (x(i),y(i)) i=0,...,n das Polygon beschreiben.

Schwere Quadratur

Die Formel für den Schwerpunkt einer Masse M beliebiger, endlicher Dimension sieht einfach aus. Wir nehmen einen n-dimensionalen Raum mit den Koordinaten z(1),...,z(n) und eine Teilmenge M des Raumes, die jedoch integrierbar sein muß (sonst ist man schon gescheitert). Die Koordinaten m(i) des Massenmittelpunktes erhält man, indem man die Funktion f(z(1),...,z(n))=z(i)/F (F ist das Volumen von M) über die Menge M integriert. Das ist sozusagen der Erwartungswert der Massenverteilung längs der Achsen.

Fall für 2

In unserem niedrigdimensionalen Fall und wo sogar noch ein Funktionsverlauf gegeben ist, reduziert sich die Formel erheblich und geht in ein normales Integral längs der x-Achse über. Das Polygon bezeichne ich mit p(x). Dann ist

m(1)=INTEGRAL(x(0) bis x(n))xp(x)/Fdx.

m(2) ist für das Problem uninteressant (wer's wissen will: der Integrand ist nun p(x)*p(x)/F).

Zwischen (x(i),y(i)) und (x(i+1),y(i+1)) liegt wieder (w.o.) ein Rechteck ohne/mit Dreieck oben drauf, d.h. y(i+1)=y(i) bzw. <> im zweiten Fall. Durch Integration und längeres Herumrechnen bekommt man für das Teilstück den Ausdruck

xs(i)=(x(i+1)-x(i))^2(y(i+1)/3 + y(i)/6) + x(i)F(i).

F(i) ist die Fläche des Teilstücks, und der gesuchte Wert ist

xs=SUMME(i=0 bis n-1) xs(i)/F.

Die Teilflächen F(i) muß man für die Flächenberechnung eh bestimmen, man speichert sie also und verwendet sie ein zweites Mal. Im Programm wurden die Zahlen so dimensioniert, daß ein Wortfeld (FL) zum Speichern ausreicht. Um xs auszurechnen, muß dann doch auf Gleitkommarechnung umgestellt werden.

Das Programm

Die Prozedur FLAECHEN ermittelt die Flächen F(i) und F, die Prozedur SCHWER findet die x-Koordinate des Schwerpunktes. Für die Darstellung des Zielwertes habe ich die Prozedur FPRT des Gleitkommablocks so verändert, daß sie auf eine Nachkommastelle rundet.

Im ganzen ist eine stocknormale Funktion z=f(x,y) entstanden, fuzzy hin, Unschärfe her. Im zweidimensionalen Fall kann man sich den kompletten Regler als Fläche im Raum vorstellen, eben die Punkte (x,y,f(x,y)). Die Berechnung aller gut 20000 Werte dauert 20 min. Damit kann man sich dann die Fläche z.B. als Gr.8-Bild ansehen. Das Beispielprogramm zeigt die Arbeit des Reglers bei zuerst wachsendem Abstand, dann scharf bremsenden Vordermann.

RAINER CASPARY

Listing

```
*         VERSION 2.41

ARRAY

[
IX(10),YPS(10),FL(18),X-S(6),G-F(6)
]

WORD

[
GF
]

BYTE

[
ALP,BET,GAM,N,G-IST,A-IST,G-SOLL,L
]
```

```
MAIN
SETCOL(2,0,0)
G-IST=0
A-IST=10
L=0
?("G-ist  A-ist  G-soll")
REPEAT
  N=0
  .TABELLE(ALP,BET,GAM)
  .ALP-BET-GAM
  .ERG
  G-IST=G-SOLL
  L+
  IF L<11
    ADD(A-IST,11,A-IST)
  ELSE
    SUB(A-IST,32,A-IST)
  ENDIF
UNTIL L=14

ENDMAIN

PROC ERG

BEGIN

.FLAECHEN
.SCHWER
IF G-IST<10
  ?("   ");
ELSE
  IF G-IST<100
    ?("  ");
  ELSE
    ?(" ");
  ENDIF
ENDIF
?(G-IST);
IF A-IST<100
  ?("    ");
ELSE
  ?("   ");
ENDIF
?(A-IST,"    ");
.IFP(GF,G-F)
.FDIV(X-S,G-F,X-S)
.FPI(X-S,G-SOLL)
IF G-SOLL<100
  ?(" ");
ENDIF
.FPRT(X-S)
?
*.POLY-FL hier kann man sich die
* Flaechen ansehen
ENDPROC

PROC FLAECHEN

LOCAL

BYTE

[
X0,X1,Y0,Y1,I,J,K
]

WORD

[
F
]

BEGIN

I=0
J=1
K=0
GF=0
WHILE I<N
  X0=IX(I)
  X1=IX(J)
  Y0=YPS(I)
  Y1=YPS(J)
  SUB(X1,X0,X1)
  ADD(Y0,Y1,Y1)
  MULT(X1,Y1,F)
  ADD(GF,F,GF)
  LSRW(F)
  FL(K)=F
  I+
  J+
  K+
  K+
WEND
LSRW(GF)

ENDPROC

PROC POLY-FL

LOCAL

BYTE

[
I,J
]

WORD

[
M
]

BEGIN

I=0

* die Stuetzstellen des Polygons

WHILE I<=N
  J=IX(I)
  ?(J);
  J=YPS(I)
  ?(J," ");
  I+
WEND
?
I=0
J=0

* die Teilflaechen

WHILE I<N
  M=FL(J)
  ?(M);
  I+
  J+
  J+
WEND

* die Gesamtflaeche

?("FL ",GF)

ENDPROC

PROC SCHWER

LOCAL

BYTE

[
X0,X1,Y0,Y1,I,J,K
]

WORD

[
F,Z
]

ARRAY

[
A(6),B(6)
]

BEGIN

I=0
K=0
J=1
.IFP(0,X-S)
WHILE I<N
  X0=IX(I)
  Y0=YPS(I)
  X1=IX(J)
  Y1=YPS(J)
  SUB(X1,X0,X1)
  MULT(X1,X1,Z)
  ASLB(Y1)
* statt 1/3 2/6!
  ADD(Y1,Y0,Y1)
  MULT(Z,Y1,Z)
  .IFP(Z,A)
  .IFP(6,B)
  .FDIV(A,B,B)
  .FADD(B,X-S,X-S)
  F=FL(K)
  .IFP(F,A)
  .IFP(X0,B)
  .FMUL(A,B,B)
  .FADD(B,A,B)
  .FADD(B,X-S,X-S)
  I+
  J+
  K+
  K+
WEND

ENDPROC

* benoetigte Fliesskommaroutinen

PROC IFP
```

Quick Ecke

```
IN
WORD
[
INT=212
]
OUT
ARRAY
[
FERG(6)=212
]
BEGIN
INLINE
[
32,55722
]
ENDPROC

PROC FPI
IN
ARRAY
[
FR0(6)=212
]
OUT
WORD
[
BYTE=212
]
BEGIN
INLINE
[
32,55762
]
ENDPROC

PROC AFP
IN
ARRAY
[
BUFF(127)=1408
]
OUT
ARRAY
[
FR0(6)=212
]
LOCAL
WORD
[
INBUFF=243
]
BYTE
[
CIX=242
]
BEGIN
INBUFF=1408
CIX=0
INLINE
[
32,55296
]
ENDPROC

PROC FASC
IN
ARRAY
[
FR0(6)=212
]
OUT
ARRAY
[
LBUFF(127)=1408
]
LOCAL
BYTE
[
Q,I
]
BEGIN
INLINE
[
32,55526
]
I=0
REPEAT
  Q=LBUFF(I)
  I+
UNTIL Q>127
I-
SUB(Q,128,Q)
LBUFF(I)=Q
I+
LBUFF(I)=0
ENDPROC

PROC FADD
IN
ARRAY
[
FR0(6)=212,FR1(6)=224
]
OUT
ARRAY
[
FERG(6)=212
]
BEGIN
INLINE
[
32,55910
]
ENDPROC

PROC FMUL
IN
ARRAY
[
FR0(6)=212,FR1(6)=224
]
OUT
ARRAY
[
FERG(6)=212
]
BEGIN
INLINE
[
32,56027
]
ENDPROC

PROC FDIV
IN
ARRAY
[
FR0(6)=212,FR1(6)=224
]
OUT
ARRAY
[
FERG(6)=212
]
BEGIN
INLINE
[
32,56104
]
ENDPROC
* rundet auf Kommastelle

PROC FPRT
IN
ARRAY
[
FR(6)
]
LOCAL
ARRAY
[
Z(17),H(2),R(6)
]
BYTE
[
Q,I
]
BEGIN
.AFP("0.05",R)
.FADD(FR,R,FR)
.FASC(FR,Z)
Q=FR(0)
AND(Q,128,Q)
IF Q=128
  ?("-");
ENDIF
Q=Z(0)
IF Q=45
  I=1
ELSE
  I=0
ENDIF
IF Q=46
  ?("0");
ENDIF
Q=FR(0)
IF Q<>0
  REPEAT
    Q=Z(I)
    I+
  UNTIL Q<>48
  I-
ENDIF
H(1)=0
REPEAT
  Q=Z(I)
  IF Q<>0
    H(0)=Q
    ?(H);
    I+
    IF Q=46
      ADD(I,1,Q)
      Z(Q)=0
    ENDIF
  ENDIF
UNTIL Q=0
ENDPROC
```

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**99,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90

Name	Art.-Nr.	Preis
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**129,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00

Name	Art.-Nr.	Preis
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**149,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

ATARI magazin - Hardware - Multipad 3

Hallo Multipadfreunde!

Oft wurde ich gefragt, ob sich die Anschaffung eines Multipads denn auch wirklich lohnt. Die einzige Antwort auf diese Frage lautet JA! Das Multipad stellt durch seine eingebauten Raffinessen eine enorme Erleichterung bei schwer zu spielenden Games dar, und in Verbindung mit einer Maltafel wird das Pad auch noch zu einem nützlichen Werkzeug! Ich werde in der nächsten Zeit immer mal wieder ein paar Games mit dem Multipad durchzocken, um herauszufinden, welche sich besonders gut damit spielen lassen. Der Einfachheit wegen trage ich alles in eine Tabelle ein!

```
****************************************
* Spiel * Spielbarkeit gut * Schlecht  *
****************************************
* Int. Karate  * sehr genau      * ------- *
* Hypersports  * gutes Timing    * Hürden *
* Zybex        * Gut Steuerbar   * -------- *
* Humanoid     * Gut Steuerbar   * -------- *
* Op. Blood    * Zielgenau       * zu langsam*
****************************************
```

Wie Ihr seht schneidet das Multipad bei diesen Spielen meistens sehr gut ab, nur bei komplizierten Steuerungen wie bei Hypersports oder furchtbarer Hektik wie bei Operation Blood kann ein Joystick etwas besser abschneiden.

Sascha Röber

Hardwaretest

Stereoblaster Pro + Stereo Amplifier

Hallo liebe Leser!

Wie Ihr sicher alle wißt, beherrscht unser kleiner Atari einen sehr guten Mono-Sound, den wir über 4 Soundkanäle hören können. Allerdings war uns bisher der so beliebte Stereosound versagt. Daß dies aber kein unabwendbares Schicksal sein muß, stellt uns der AMC-Verlag unter Beweis, der mit dem Stereoblaster Pro reinen Stereosound am Atari 8-Bit verspricht.

O.K., als ich den Stereoblaster in den Händen hielt, war ich natürlich erst mal etwas skeptisch. Vor mir stand ein 12*7*6 cm kleines Kästchen mit 2 Audio-Chinchbuchsen, einer 1,5 MM Buchse zur externen Stromversorgung (wird nur für den Kopfhörerzusatz "Stereo-Amplifier" gebraucht), und einer Monitor-Buchse, an der ein Computermonitor angeschlossen werden kann.



Außerdem verfügt das Teil über ein 9-Pol Flachbandkabel zum Anschluß an den Joystickport des Ataris (dient zur Stromversorgung des Stereo-Blasters), ein Kabel mit dem der Stereoblaster an den Monitorport des Ataris gestöpselt wird und über einen Drehregler an der Oberseite des Geräts. Damit Ihr Euch ein besseres Bild davon machen könnt, schlägt jetzt der große Picasso in Form einer Skizze zu!

```
                    Drehregler
                         *
-------------------------*-----
|                             |
| M  A1  A2 AM S K1 K2        |
-------------------------------
```

Legende:

M	=	Monitorbuchse
A1	=	Audiobuchse 1
A2	=	Audiobuchse 2
AM	=	Amplifier Zusatzbuchse (Kopfhörer)
S	=	Stromversorgung Amplifier
K1	=	Flachbandkabel 9Pol
K2	=	Monitor Anschlußkabel

Nun gut, dann wollen wir den Stereoblaster mal anschließen... 9 Pol Kabel in Joystickport 2 stecken, Monitorkabel in Monitorbuchse am XL stecken, Stereokabel mit Stereoanlage verbinden, FERTIG! O.K., kommt nun der Probelauf! Ohaaaa! Was für ein Sound! Echt umwerfend! Durch den Anschluß an die Stereo-Anlage stehen auch alle Soundfunktionen des Equilizers zur Verfügung. Nun kann man Bässe und Höhen ganz nach Lust und Laune einstellen! Einfach toll!

Stereo-Amplifier

Doch wem das noch nicht reicht, der sollte sich vielleicht auch den Stereo-Amplifier zulegen, mit dessen Hilfe man einen Kopfhörer am Atari betreiben kann!

Der Einbau des Amplifiers in das Stereoblastergehäuse ist denkbar einfach: Blaster Oberseite abnehmen, Amplifier einlegen und ein 4 Pol-Flachbandkabel in den dafür vorgesehenen Stecker stöpseln (Polung beachten!), das ganze verschrauben und fertig! Nun muß man nur mittels des beiliegenden Stromadapters einen 9Volt-Block oder ein Netzteil mit 9Volt-Fähnchen anschließen und dann kann der Kopfhörer eingestöpselt werden. Auch hier funktioniert alles wunderbar und der Drehregler bestimmt die Lautstärke!



Fazit: Wer schon immer mal mehr Sound aus seinem Atari rauskitzeln wollte, der ist mit dem Stereoblaster wirklich gut beraten. Die Möglichkeit Aktivboxen mit 80 oder noch mehr Watt am Atari zu betreiben eröffnet ein ganz neues Klangerlebnis, und da der Stereo-Blaster kompatibel zu sämtlicher Software ist, steht dem zukünftigen Supersound-Atari nichts im Weg! Ich kann nur allen empfehlen sich einen Stereoblaster zuzulegen. Ich schwöre Euch, Ihr werdet ihn nie wieder hergeben wollen!

Der Stereoblaster wird mit einer Musikdemo und zahlreichen anderen Progs für ca. 70,- DM geliefert, der Amplifier kostet dann noch so um die 25,- DM extra. Für unter 100,- DM bekommt Ihr also einen Superstereosoundatari, was meiner Meinung nach nicht zu teuer ist!

****

* Hardware 9 *
* Software 8 *
* Verarbeitung
* robust 9 *
* Preis/Leist. 10 *
* Gesamt 9 *

****

Bezugsquelle: AMC-Verlag, Blücherstr.17, 65195 Wiesbaden - oder bei Power per Post bestellen.

Stereoblaster Pro

Best.-Nr. AT 342 DM 69,-

Stereo-Amplifier

Best.-Nr. AT 343 DM 27,-



TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Surround & Vision

Das Buch, das alle Home-Cinema-Fans gelesen haben müssen! Erfahren Sie, wie Dolby Surround vier Kanäle aus nur zwei Spuren herausholt. Lesen Sie, wie Videoprojektoren mit metergroßen Bildern das Kino ins eigene Wohnzimmer holen. Und sehen Sie schließlich, wie die Kombination von Projektor und Surround eine neue Dimension eröffnet - das Home-Cinema!

Auf über 200 Seiten erfahren Sie alles über:

- Geschichte des Mehrkanaltones
- Dolby Surround Dekoder
- Lautsprecher für Surround
- Lucasfilm-THX
- Laser Discs, Stereo-VHS
- Kinotonsysteme: Dolby Stereo, 70 mm-Six Track
- Digitaler Filmton (DSD), AC-3....
- Spielfilmverzeichnis von über 100 Filmen mit gutem Surroundton

Best.-Nr. AT 306 DM 29,80

Serie - Turbo-Basic für Fortgeschrittene

Turbo-Basic Teil IV

von Frederik Holst

In dieser Folge wollen wir uns dem Compiler mit allen seinen Vor- und Nachteilen widmen.

Turbo-Basic ist schon eine recht schnelle Sprache. Doch wie so oft im Leben ist einem schnell eben nicht schnell genug. Das wußte wohl auch Frank Ostrowski und entwickelte zu dem Turbo-Basic auch noch einen Compiler mit dazugehöriger Runtime. Ein Geniestreich, den die ATARI-Gemeinde wohl gar nicht genug würdigen kann.

Das Prinzip

Was ist das Prinzip eines Compilers? Turbo-Basic ist genau wie das originäre ATARI-BASIC eine Interpretersprache, d.h., daß die Befehle während des Programmablaufs in Maschinensprache umgesetzt werden müssen. Daß das viel Zeit kostet, ist wohl verständlich. Ein Compiler übersetzt nun vor dem Programmablauf das Turbo-Basic Programm in Maschinensprache, jedenfalls fast.

Runtime

Zum Ablauf der compilierten Programme benötigt man eine Runtime, eine Bibliothek, auf die das compilierte Programm zurückgreifen kann. Denn die Arbeit, ein Basic-Programm in optimierten Maschinen-Code zu übersetzen, kann wohl kein Programm auf dem XL leisten. Daher wird ein reines MC-Programm immer noch schneller sein als ein Kompilat, aber für die meisten Fälle reicht das Kompilat durchaus.

Befehle

Nun gibt es bei den compilierten Programmen einiges zu beachten: Zum einen muß man, wie in der letzten Ausgabe besprochen, bei der Verwendung des DSOUND Befehls aufpassen. Statt eines DSOUND Befehls, um alle Soundkanäle zu schließen, sollte man also lieber: FOR X=0 TO 3: SOUND X,0,0,0:NEXT X eingeben.

Wichtig ist auch, daß man Verschachtelungen nicht übertreibt. Ein kleines Beispiel, was den Compiler, wenn schon nicht zu einer Fehlermeldung, dann aber zu ungewissen Programmabläufen zwingen kann:

```
10 PRINT "HALLO":X=-10:RETURN
20 POP:EXIT:GOTO 40
30 FOR X=1 TO 10 STEP 0.5
40 PRINT "WELT":GOSUB 60
50 NEXT X
60 GOSUB 10:RETURN
```



Strukturierte Programmierung ist bei Turbo-Basic viel einfacher als in normalem BASIC, deswegen sollte man dieses Feature nutzen, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden.

RUN "D:...."

Auch das Starten von anderen Programmen mittels RUN "D:..." kann im Compiler zu Problemen führen. Wenn man dazu in der Lage ist, sollte man Startprogramme in MC schreiben und dann mittels AUTORUN.CTB das eigentlich Hauptprogramm laden und nur das dann auch compilieren.

Von selbst verbieten sich freilich Befehle, wie das Tracen des Programmablaufs, das Löschen, Umnummerieren oder Listen der Zeilen usw. usf. Sie hätten ja auch gar keinen Sinn, denn sie dienen nur der BASIC-Programmierung.

Alte Programme

Ebenfalls von selbst versteht es sich, daß man natürlich auch seine ganzen alten ATARI-BASIC Programme mit dem Compiler aufpeppen kann. In einigen Fällen kann es dazu kommen, daß die Runtime für spezielle Befehle, wie MOVE eine bessere Umsetzung parat hält, als wenn man das ganze per FOR-NEXT Schleife gemacht hätte. Die Zeitunterschiede sollten aber kaum meßbar sein.

Zum Schluß noch ein paar rechtliche Anmerkungen: Genau wie eigentlich noch die Programme ASM-Special CD noch dem Copyright der jeweiligen Firmen unterliegen, so ist streng gesehen nur die Runtime frei kopierbar. Da aber unklar ist, ob Markt und Technik überhaupt noch weiß, daß sie die Rechte an dem Programm besitzen, wird wohl kaum jemand etwas sagen, wenn man auf seiner Diskette Turbo-Basic weitergibt. Geld dafür zu nehmen, sollte man sich aber schwer überlegen.

Aufruf

Liebe Freunde,

bitte schreibt uns welche Themen Euch zu Turbo Basic interessieren. Auch Fragen und Anregungen sind erwünscht.

Frederik Holst



Workshop: WASEO Labouratorium

DER PHOTOCOLORANT

Wer mal eine Weile mit verschiedenen Grafikstufen gearbeitet hat, wird es schnell gemerkt haben: Wenn man Bilder in Graphics 8 in Graphics 15 darstellen will, kommt es zu merkwürdigen Veränderungen, plötzlich tauchen an den verschiedensten Stellen andersfarbige Pixel auf, manche Grafikfläche ist nun gar nicht mehr zu erkennen oder wird sehr klotzig dargestellt.

Lückenhafte Darstellung

Anders, aber nicht besser ist es umgekehrt, denn ein Bild in Graphics 15 erhält in Graphics 8 immer eine lückenhafte Darstellung, so sind vorher volle Flächen auf einmal mit Linien durchzogen, und einiges erinnert nur noch entfernt daran, als was es einmal abgebildet wurde.

Farbinformationen

Der Grund ist die Art, wie in beiden Grafikstufen Farbinformationen gewonnen werden. In Graphics 8 ist das verhältnısmäßig einfach, hier reicht es einfach, wenn ein einzelnes Pixel von 320 möglichen in einer Grafikzeile gesetzt wird. Es erscheint dann weiß. Wird es nicht gesetzt, erscheint es in der Hintergrundfarbe und ist somit unsichtbar.

In Graphics 15 ist das nun so, daß immer zwei Pixel eine Farbe bilden, so daß nur noch 180 in eine Zeile passen und die Auflösung waagerecht gröber ist als senkrecht.

Wie Sie sicher schonmal bemerkt haben, haben Graphics 8 und 15 in der Darstellung ohne Textfenster 192 Zeilen zur Verfügung, aber eine unterschiedliche Anzahl möglicher Pixel, also der eigentlichen Bildpunkte (in Graphics 8 sind insgesamt 61.400 möglich, in Graphics 15 nur die Hälfte, also 34.560, dies natürlich ohne Tricks wie künstliche Bildschirmerweiterungen und ähnliches).

Trotzdem ist Graphics 15 immer noch die Grafikstufe mit der höchsten Auflösung nach Graphics 8, und mit beiden Grafikstufen wird normalerweise auch am häufigsten gearbeitet.

Graphics 15

Es gibt inzwischen viele Bilder in Graphics 15, und da z.B. der WASEO-Publisher oder der Digitale Redakteur in Graphics 8 arbeiten und es dort viele Möglichkeiten gibt, Photos einzusetzen, auch eine stattliche Anzahl in der Graphics 8 - Auflösung.

So kommt es schonmal vor, daß man etwas darstellen will und auch genau die richtige Grafik oder einen Grafikteil (Photo) hat, jedoch leider in der falschen Grafikstufe. Nun mußte man immer zu einem Malprogramm greifen, mit diesem das Bild in der gewünschten Grafikstufe laden und dann mit der Hand und der Zoom-Funktion korrigieren, was eine sehr mühselige, umständliche und zeitaufwendige Arbeit sein kann.

Während die Konvertierung von Graphics 8 in Graphics 15 ja noch einigermaßen einfach ist, treten im umgekehrten Fall noch weitere Schwierigkeiten auf: Wie soll man in Graphics 8 die Lücken von Graphics 15 füllen?

Mit COLOR 3 ersetzen

Eine Methode ist, alle Farben durch Color 3 (in der Voreinstellung aller Grafikstufen immer blau) zu ersetzen, weil bei dieser Farbe in Graphics 15 beide Pixel gesetzt werden), aber das ist natürlich bei einer Grafik, die Mischfarben verwendet, ungeheuer aufwendig. Da ist es schon einfacher, wenn man alles nochmal neu zeichnet. In jedem Fall kostet es also wieder eine Menge Mühe und Zeit, die man vielleicht zum Programmieren oder für andere Dinge sehr viel besser gebrauchen könnte.

Konvertierung

Durch diese Erfahrungen entstand schon 1994 die Idee zu einem Konvertierprogramm, aber zuerst wurde nur die Grundform programmiert, in der nur die Konvertierung von Photos in Graphics 8 in Graphics 15 möglich war. Erst durch eine Mitteilung von Raimund Altmayer, man müsse bei der Erstellung von Titelbildern in Graphics 15 mit Photos immer noch sehr viel mit Zoom und anderen Tricks arbeiten, kam mir der Gedanke, das Programm zu verbessern, und so wurde es auf die Konvertierung von Graphics 15 in Graphics 8 erweitert und außerdem nochmal gründlich überarbeitet.

Heraus kam also das erste Programm auf der WASEO-Labouratorium-Diskette, um das es heute hier im Workshop gehen soll.

Photocolorant

Der Photocolorant macht eine Konvertierung eines halben Bildes in Graphics 15 nach Graphics 8 und etwa einer viertel Graphics 8 - Fläche nach Graphics 15 möglich. Die Halbierung war deshalb notwendig, damit das Programm noch ohne Probleme im Speicher untergebracht werden und auf solche Dinge wie Ram-Disks und andere Tricks verzichten konnte. Für die meisten Konvertierungen ist der Platz allerdings vollkommen ausreichend.

In unserem Beispiel sollen jetzt beide Konvertierrichtungen ausprobiert werden. Nehmen wir erstmal eine umwandlung eines halben Graphics 15 -Bildes in Graphics 8 vor. Dazu müssen wir es natürlich erstmal laden.

Wenn Sie gerade keins zur Hand haben, können Sie auch das Menübild der Labouratoriums-Diskette nehmen (es heißt "TITEL.BLD"). Im Menü wählen Sie dazu den Punkt



Workshop WASEO Labouratorium: Der Photocolorant

"Bild laden" an (vorher müssen Sie noch die Funktion "Diskette/Album" anwählen, mit der Sie Zugriff auf die Diskette haben).

Grafikstufe

Nun werden Sie noch gefragt, welche Grafikstufe das Bild hat, denn das Programm muß wissen, in welchen Bereich es die Grafik laden soll. Haben Sie dies angegeben, müssen Sie nur noch den Dateinamen angeben und gleich danach wird der Ladevorgang gestartet. Gleich darauf wird auf den Grafikbildschirm umgeschaltet und Sie können den Ladeprozeß mitverfolgen. Wenn er abgeschlossen ist, befinden Sie sich wieder im Auswahl-Menü.

Jetzt können Sie das Konvertieren in Gang setzen. Dazu müssen Sie nur den Menüpunkt "Konvertieren" anwählen. Gleich darauf werden Sie noch gefragt, in welche Richtung Sie konvertieren wollen.

Haben Sie nun "Gr. 15 -> Gr. 8" angegeben, sehen Sie den Grafikbildschirm vor sich und in der obersten Bildschirmzeile eine inverse Linie. Diese dient zum oberen Begrenzen des Ausschnitts, denn es könnte ja sein, daß Sie nicht die ganze Grafik, sondern nur einen Teil davon konvertieren wollen.

Verschiebungen

Sie können sie nun nach eigenem Ermessen mit den Pfeiltasten oder dem Joystick verschieben und mit Return oder dem Feuerknopf festlegen. Nach der Festlegung erscheint eine weitere Linie in der Mitte des Graphics-15-Bildes, die der unteren Begrenzung des Ausschnittes dient. Sie können hier genauso vorgehen wie bei der oberen.

Haben Sie auch diese Linie festgelegt, wird der dazwischenliegende Bereich konvertiert. Sie können das an dem nach unten wachsenden schwarzen Balken links neben dem Rechteck auf der unteren Bildschirmhäfte erkennen. Durch ihn wird immer angezeigt, in welcher Zeile gerade konvertiert wird.

Sie können diesen Vorgang natürlich auch vorzeitig abbrechen, indem Sie die ESC-Taste drücken. Sie sind dann wieder im Menü.

Achtung

Eins gibt es bei dieser Konvertierrichtung zu beachten: Es wird grundsätzlich jeder Grafikpixel in Graphics 8 konvertiert und nur die Fläche, wo keiner gesetzt ist, übersprungen. Das bedeutet, daß die Farbe nicht weiter beachtet wird und so das konvertierte Bild möglicherweise etwas anderes aussehen kann als das Original. Das kommt daher, weil in Graphics 8 nur eine einzige Farbe dargestellt werden kann, und es deshalb unmöglich ist, bei der Umwandlung mehrere Farben in Graphics 15 auch in Graphics 8 verschieden darzustellen.

Manchmal sind deshalb weitere Bearbeitungen mit einem Malprogramm nicht zu vermeiden, aber zumindest ist schonmal die Hauptarbeit durch den Photocolorant erledigt.

Bild speichern

Nachdem der Konvertiervorgang abgeschlossen ist, können Sie die Grafik in Graphics 8 auch abspeichern. Dafür gibt es bei der Funktion "Diskette/Album" den Punkt "Bild speichern". Hier gibt es noch eine Abfrage, um welchen Bildtyp es sich handelt, und haben Sie nun den in Graphics 8 angewählt, ist nur noch die Angabe des Dateinamens erforderlich.

Anschließend wird die Grafik wie ein normales Bild in Graphics 8 abgespeichert und kann so auch in anderen Programmen weiter verwendet oder bearbeitet werden.

Bildtyp angeben

Die umgekehrte Konvertierung (von Graphics 8 in Graphics 15) ist in etwa ähnlich, nur ist hier nicht das ganze halbe Bild, sondern etwa ein Viertel davon, das allerdings frei ausgesucht werden kann, möglich. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie die schon erwähnte. Sie müssen vor dem Laden nur wieder den Bildtyp angeben, dann erscheint der Grafikbildschirm und die erste Hälfte des Bildes erscheint. Nachdem alles geladen ist, werden Sie links ein inverses Rechteck sehen.

Dies entspricht der Fläche, die man maximal konvertieren kann. Sie können dieses Rechteck nun frei entweder mit den Pfeiltasten oder auch dem Joystick verschieben, bis Sie den Ausschnitt erreicht haben, den Sie umgewandelt haben wollen. Nun können Sie diesen mit Return oder dem Feuerknopf bestätigen. Sollten Sie danach feststellen, daß der Ausschnitt doch nicht der gesuchte ist, können Sie das Rechteck erneut verschieben, ansonsten muß es noch einmal endgültig bestätigt werden, wonach es schließlich in die Position kopiert wird, die durch das Rechteck unten in der Mitte, das Sie sonst immer sehen, begrenzt wird.

Um zu konvertieren, muß jetzt wieder im Hauptmenü die entsprechende Funktion angewählt und die Konvertierrichtung (Gr. 8 -> Gr. 15) angege-

ben werden. Außerdem werden Sie noch gefragt, in welche der vier in Graphics 15 zur Verfügung stehenden Farben Sie die Grafik konvertiert haben wollen. Die Frage ist deshalb so wichtig, weil das Bild ja später vielleicht ganz andere Farbwerte als die der Grundeinstellung bekommen soll (was man ja durch den POKE- oder SETCOLOR-Befehl ändern kann).

Freie Wahlmöglichkeit

Damit nun nicht nur eine Farbe das Bild in Graphics 15 ausmacht und somit auch nur ein Farbwert für die gesamte Grafik möglich ist, hat man hier also eine freie Wahlmöglichkeit, die das eventuelle spätere Nacharbeiten am Bild wesentlich erleichtert. Sobald Sie die Farbe eingegeben haben (falls Sie Farbe Nr. 1 haben wollen, brauchen Sie auch nur mit Return und dem Feuerknopf zu bestätigen), wird auf den Grafikbildschirm umgeschaltet und die Konvertierung beginnt (auch hier können Sie vorzeitig mit ESC abbrechen).

Ist alles fertig umgewandelt, wird wieder das Auswahlmenü eingeblendet, wo Sie das neue Bild in Graphics 15 auch abspeichern können. Vorher werden Sie im Punkt "Bild speichern" wieder gefragt, um welches Bild es sich handelt, und außerdem haben Sie hier nun die Auswahl, ob es im Micropainter oder Graphics-Draw-Format auf die Diskette gebracht werden soll.

Der Unterschied zwischen beiden liegt darin, daß bei Graphics-Draw die Farbwerte etwas anders gespeichert werden, und außerdem noch die Grafikstufe mit angegeben werden muß. Darum müssen Sie sich jedoch nicht weiter kümmern, es reicht aus, wenn Sie das Format angeben, alles andere erledigt das Programm selbst. Nach dieser Angabe ist wieder die Dateinamenangabe an der Reihe und dann wird der Speichervorgang gestartet.

Bisher haben wir also Bilder oder entsprechende Bildteile konvertiert, doch nun zu der Funktion, durch die der Photocolorant erst entstanden ist: dem Umwandeln von Photos. Sie können bei der Disketten-Funktion nicht nur Bilder laden, sondern auch Photos und Alben (die Alben müssen allerdings dem Format des WASEO-Publishers entsprechen, nicht der des Digitalen Redakteurs). Wenn Sie also den Photoladepunkt anwählen, ist noch der Dateiname des Photos erforderlich, dann wird es geladen und wieder auf den Grafikbildschirm umgeschaltet.

Nun gibt es für den Photocoloranten zwei Arten von Fotos: Diejenigen, die in das Rechteck, also die Konvertierfläche passen, und welche, die größer sind. Nehmen wir zunächst an, das Foto paßt in das Rechteck.

Inverse Fläche

In diesem Fall erscheint es als inverse Fläche, die genauso groß ist wie das Photo selbt. Dann können Sie es wieder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick verschieben, bis es die gewünschte Position hat, mit Return oder dem Feuerknopf bestätigen (wodurch es auch zu sehen ist), bei einem Versehen erneut verschieben und endgültig festlegen.

Das Photo kann dabei nicht über das Rechteck hinaus verschoben werden, was die Möglichkeit einer Fehlplatzierung begrenzt.

Anders sieht es dagegen aus, wenn das Foto über die Größe es Rechtecks hinausgeht. In diesem Fall können Sie es über die gesamte untere Bildschirmhälfte verschieben, wobei jedoch nach einer endgültigen Bestätigung nur der Teil übernommen wird, der sich innerhalb des Rechtecks befindet. Da das Foto nach der ersten Bestätigung immer sichtbar wird, haben Sie hier die Gelegenheit abzuschätzen, ob sich der zu konvertierende Teil auch genau im Rechteck befindet und können es bei Bedarf wieder verschieben, so lange, bis Sie die richtige Position gefunden haben.

Der Photocolorant merkt sich nun genau, wo die erste Zeile des Photos ist. Wenn Sie nach der endgültigen Festlegung wieder im Auswahlmenü sind und den Konvertiervorgang starten (natürlich muß hier wieder die Konvertierrichtung vorher angegeben werden), wird er also genau an der

Photocolorant

Stelle gestartet, wo sich die eigentlichen Grafikdaten befinden. Die Länge des Photos wird zwar nicht berücksichtigt, aber da Sie den Vorgang jederzeit mit der ESC-Taste abbrechen können, stellt das weiter kein Problem dar.

Bei den Alben ist die Vorgehensweise die gleiche. Hier muß lediglich die Funktion "Album laden" (auch in der Disketten-Funktion) angesteuert werden. Danach kann das Photo mit dem Punkt "Photo aussuchen" ausgewählt und auf dem Grafikbildschirm wie bei einem normalen Foto auch behandelt werden. Falls Sie sich erstmal den Inhalt des Albums ansehen wollen, kann man diesen bei der Diskettenfunktion durch den Punkt "Inhalt Disk./Album" erfahren (hier nur angeben, ob man eine Diskette oder ein Album meint).

Automatische Löschung

Zu beachten ist noch, daß ein Album durch die Konvertierung eines Graphics 8 - Bildausschnitts oder das Laden eines normalen Photos automatisch gelöscht wird, da der Speicherplatz sonst nicht ausreichen würde. Natürlich kann man es danach jederzeit wieder von Diskette laden.

Bleibt noch die Funktion "Schirm/Beenden". Hier können Sie entweder den gesamten Bildschirm löschen, wenn Sie etwas konvertiert haben und danach erneut ans Werk gehen wollen, oder zu den anderen Programmen auf der Diskette kommen. Eine Funktion zum Bestimmen der Laufwerksnummer ist selbstverständlich auch enthalten.

Damit wären alle Möglichkeiten vom Photocolorant vorgestellt und erklärt. Falls noch jemand etwas fragen will oder einen Fehler entdeckt hat, kann er sich gern jederzeit an mich wenden. Im nächsten Teil geht es weiter mit einem weiteren sehr nützlichen und arbeitsparenden Programm, dem Graphics-0/12-Maskenersteller.

Thorsten Helbing (WASEO)

Best.-Nr. AT 331 DM 24,-

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 5. Februar

Zu verkaufen:

Hardware: Atari 1050 Floppy mit Netzteil und SIO-Kabel in sehr gutem Zustand für 140,- DM VS.

Handscanner 256 Graustufen für 160,- DM.

Software Diskette:

Disk Line 1-36 je 5,- DM, 3 Stck 12,- DM, Quick-Magazin 1-13 Stck 4,- DM, Pictures Finder Deluxe 8,- DM, TAAM 12,- DM, Lightraces 10,- DM, Mission Zircon 5,- DM, Atomics 5,- DM, Tarkus and the crystal of Fears 7,- DM, Mystik 2 5,- DM,

Software aus Tape:

Rescue on Fractalus 10,- DM, Little Devil 5,- DM, Gunlaw 5,- DM, WarCopter 5,- DM, Last V8 5,- DM, Spy vs Spy 3 5,- DM, Chimera 5,- DM, Video Classics 5,- DM, Tail of Beta-Lirae 5,- DM, Weitere Games vorhanden, Liste gegen 1,30 DM Rückporto!

Suche: 2.5 Zoll Festplatte, min.200MB für 100,- DM Black-Box bis 120,- DM

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608

Suche Raritäten. Angebote an: Sacha Hofer, via cá di ferro 7, CH-6648 Minusio.

Suche Black Box bis 100,- DM, oder Kabel für HD SH205, oder im Tausch gegen eine neue XF551. Karl-Heinz Rasche, Willbeckerstr. 79, 40699 Erkrath.

Suche weiterhin Strategie-Simulation "USAAF" von SSI, Blue Max 2001 von Synsoft und Who Dares Wins II von Tynesoft. Meldet Euch bitte bei: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Verkaufe folgende Spiele, alles original verpackt, zu je 5,- DM oder zusammen für nur 65,- DM + Porto: Pirates of the Barbary Coast, Crusade in Europe, Halley Project, Taxicab Hill, Rescue on Fractalus, Dispatch Rider, River Raid, Dark Chambers, Dig Dug, Desert Falcon, Lode Runner, Dropzone, Summer Games, Thinx, Ninja, Silent Service, Gorf, Solar Star. Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, 09474 Crottendorf.

In meiner Anlage fehlt noch ein Atari 1450 XLD. **Wer kann mir helfen?** Wer verkauft ein solches Stück, kann auch defekt sein. Suche weiterhin Steckmodule. Angebotsliste oder auch Einzelangebote an: Helmut Weidner, PSF 22, 08481 Lengenfeld, Tel. 037606/2688.

Suche passenden Atari XL Farbmonitor. Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz.

Suche Syntrend, Synstat, Syngraph von "Synapse Software" und andere Anwenderprogramme. Uwe Pelz, Ringstr. 30, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Bitte beachten Sie die Seiten 19, 23, 41 und 48

Wichtig:

Weihnachtsgutschein gültig bis 9. Januar 1996

Suche Atari 1050 + Netzteil bis 130,- DM incl. Versandkosten. Jürgen Rickert, Am Brunngarten 1, 63897 Miltenberg.

Biete: Mr. Robot (C) für 10,- DM, Sea Fighter/Lethal Weapon für 10,- DM, Bandits für 10,- DM, Splash/Warsaw Tetris für 5,- DM. Bei Gesamtabnahme keine Versandkosten. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen.

Diverse Hardware, Software, Bücher, Zeitschriften zu verkaufen. Liste gegen Rückporto an: Theo Bläcker, Altenseelbacher Weg 8, 57290 Neunkirchen.

Suche die Adventure-Triology "Silicon Dreams" von Rainbird/Firebird. Bitte nur im Original und uncracked!! Angebote bitte an folgende Adresse: Patrizio Galgani, Gesch.-Scholl-Str. 4, 44135 Dortmund.

Suche noch folgendes: Komplette Jahrgänge vom 8 Bit Magazin; ACTION! MAGAZIN; DV-MAGAZIN; Magic Games XL/XE und noch mehr. Wer kann bei der Ergänzung von Powersoft Info; Spectacular M.D; Strange Invasion helfen. Weiterhin suche ich: Excel vor 1-2/94 und nach 4/95, User vor 6/90 und nach 3-4/95, Internet Latest vor 1/94. Bernd Dille, Norhäuser Str. 47B, 99706 Sondershausen, Tel./Fax: 03632/600286.

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen

5. Februar 1996

Neue Public Domain

Sparangebot Seite 19

PD-Ecke

von Sascha Röber

Tach zusammen!

Wieder einmal ist es Zeit für eine neue PD-Ecke im Atari-Magazin und wieder warten 5 neue PD-Disketten auf Euch. Damit Ihr so ungefähr wißt was Euch erwartet werde ich die Disks kurz vorstellen:

ML-Games 1

Auf dieser Diskette findet Ihr 8 in Maschinensprache geschriebene Games von teilweise sehr guter Qualität!

Buggy: Hinter diesem einfachen Namen steckt ein sehr gutes Autorennspiel, allerdings mit einem Buggy am Strand! Das Spiel zeichnet sich vor allem durch seine gute Grafik aus.

ATARI magazin

Frogs and Flies: Hier haben wir ein Geschicklichkeitsspiel für 2 Sieler vor uns. Hüpfe mit Deinem Frosch über die Seerosen und schnappe Dir die Fliegen!

Blast: Ein nettes Actionspiel im Weltraum. Halte die Gegner auf!

Crash Dive: Ein kleines englisches Textadventure!

Planet: Verteidige Deinen Planeten!

Hyperblast: Temporeiche Ballerei!

Table-Football: Ein sehr gelungener Fußballkicker für 2 Spieler mit guter Grafik!

Let's hop: Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel! Hüpfe mit Deinem Schweber über die Abgründe!

Alles in allem eine tolle Spielesammlung die für viele unterhaltsame Stunden sorgen wird!

Best. Nr. PD 307 7,- DM

AMC-Intern

Ja, der AMC ist wieder voll da und präsentiert sein neues Diskmag AMC-Intern! Auf diesem Mag findet Ihr eine Menge an Informationen über den AMC und seine Hard und Software! Auf der Rückseite der Disk befindet sich außerdem eine nette Bildershow!

ATARI

Best.Nr PD 308 7,- DM

OUT OF TIME DEMO

Yep, es gibt endlich wieder ordentlich Demonachschub, auch wenn es sich bei dieser Demo erst um eine Beta-Version handelt. Die Demo bietet 4 teilweise sehr fetzige Parts mit vielen tollen Effekten. In ein paar Monaten soll dann die fertige Demo mit 5 zusätzlichen Parts rauskommen, aber auch so kann die Out of Time-Demo wohl gefallen!

Best. NR. PD 309 7,-DM



Puzzle!

Und hier haben wir mal wieder ein sehr gutes PD-Game aus Polen vor uns! In Puzzle gilt es, eine vorher gezeigte Grafik innerhalb eines bestimmten Zeitlimits wieder zusammenzusetzen! Wird ein Teil falsch plaziert, gibt's Zeitabzug! Bereits erreichte Level können durch Codewortabfrage wieder angewählt werden und die gute Grafik, das fesselnde Spielprinzip und der sehr gute Sound machen dieses Game zum Pflichtkauf! Puzzeln macht Spaß! Achtung: Diskette ist double format.

Best. Nr. PD 310 7,- DM

Demologicus

Zum Abschluß haben wir hier noch einmal eine recht gute Demo aus Polen! Zwar sind alle Scroller in polnisch, aber die guten Sounds und tollen Spielereien wie etwa Equilizer, Balkenanimationen, Bobeffekte und wunderschöne Logos können auch so begeistern! Für den Demofan also genau das richtige!

Best. Nr. PD 311 7,- DM

So, das war's dann auch mal wieder von der PD-Front. Ich verabschiede mich hiermit und sage Tschüß bis zum nächsten mal!

Sascha Röber

News

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 1/95

Hallo Atari-Fans!

Wieder einmal ist es Zeit für eine neue Ausgabe des PD-Mags, der ersten in diesem Jahr. Was haben wir denn zum Auftakt des neuen Jahres zu bieten? Nun, wie gewohnt eine ganze Menge!

Diesmal findet Ihr neben 5 Softwaretests, zahlreichen Infos, tollen Tips, lohnenden Wettbewerben und vielem mehr auch einen Bericht von der Computer 95 in Köln. Auch in dieser Ausgabe habe ich die Grenzen des Machbaren fast überschritten und den Magazinteil mit rund 150 Bildschirmseiten so groß werden lassen, daß er so gerade eben auf eine Diskseite gepaßt hat!



Aber natürlich besteht auch dieses PD-Mag nicht nur aus informativen Texten. So findet Ihr diesmal einen Softwarecocktail auf den Disks, der seinesgleichen sucht:

CSM-Editor: Immer dabei, immer gut!

Accountbuster: Mit diesem Tool könnt Ihr Euch beliebig viel Geld beim Spiel Ghostbusters verschaffen!

Megabug + Anleitung: Ein unverzichtbares Tool für alle, die mit dem MAC-65 Assembler arbeiten! Megabug findet fast alle Fehler in Eurem Programm!

Strzyga: Ein nettes Jump and Run-Game aus Polen mit toller Musik!

Elemetry-Tetris: Tolle Tetris-Variante mit neuen Bausteinen!

Fire: Ein höllisch heißes Jump and Run!

Buggy: Pole Position am Strand!

ChessXL: Spielstarkes Schachspiel!

Weakon: Ballern ohne Ende!

ATLOGO: Kleine Basicdemo die ein animiertes Atarilogo zeigt.

Doch den supergutenextrasonderfetzigen Megaknaller habe ich mir bis ganz zum Schluß aufgehoben, die **"JOYRIDE"Demo!** Dies ist die neueste Demo der Gruppe HARD, die uns schon mit der Cool-Emotions-Demo verzaubert haben und die Jungs haben sich diesmal alle Mühe gegeben, um den Atari an den Rand der Leistungsgrenze zu führen. So bietet Euch diese Demo teilweise absolut neue Routinen, die man so nur auf dem Amiga oder PC für möglich gehalten hätte! 2 Diskseiten voller Supersound und Grafikspielereien erwarten Euch!

Ja, so beginnt das PD-Mag ein neues Jahr. Seid Ihr mit dabei? Ja? Gut! Dann füllt gleich mal Euren Bestellschein aus und holt Euch die neueste Ausgabe des PD-Mags!

Sascha Röber

Best. Nr. PDM 196 12,- DM

Bitte beachten Sie auch die Seite 48 !!!

SYZYGY 1/96

Und wieder ist ein Jahr vorbei, mag wohl manch einer sagen. Nun, das SYZYGY geht in das dritte Jahr und wie so oft bringt ein neues Jahr auch etwas Neues mit sich. In Zukunft werde ich (STEFAN) nun die Vorstellung des SYZYGY's übernehmen.



Dies hat zwei Gründe:

1) Ich stelle das Magazin zusammen und weiß also auch am besten Bescheid, um was es im aktuellen SYZYGY geht.

2.) Was sich schon längere Zeit angekündigt hat, ist nun wahr geworden. Markus zieht sich vom XL-Markt zurück! Warum, könnt Ihr im aktuellen SYZYGY lesen!

Zwar hat mir Marcus versprochen, auch in Zukunft Texte zu schreiben, aber verantwortlich für das SYZYGY bin ich jetzt alleine! Zu diesem Thema könnt Ihr aber noch im Magazin genügend lesen, deshalb erfahrt Ihr jetzt, um was es im neuen SYZYGY alles gehen wird.

Der Schwerpunkt dieser Ausgabe liegt im Thema Internet. Ihr erfahrt die Möglichkeiten (ftp, E-Mail, WWW, IRC, etc) und was das Internet dem

XL/XE - User bietet (atari.archive, ATARI 8-bit Newsgroups, ATARI 8-bit Homepages, etc.)!

Für alle, die Internet-Zugang haben, hier meine E-Mail Adresse: lausberg@studbox.uni-stuttgart.de.

Außerdem habt Ihr noch die Möglichkeit, meine ATARI XL/XE Homepage anzuschauen, die sich allerdings erst im Aufbau befindet: http://rpoll1.rus.uni-stuttgart.de/<Tilde>inf11492/.

Was bringt das neue SYZYGY sonst noch mit sich? Nun, neben den News und den gewohnten Serien, die Problemecke, wo es dieses Mal um ein Druckerproblem geht, und auch die Buchtests werden fortgesetzt.

Neu sind hier die BASIC-Kurse für Anfänger und Profis (endlich wieder da!) und eine Public-Domain-Ecke. Ansonsten gibt es ein paar Infos, wie es mit Markus und dem XL weitergehen wird und natürlich einen Bericht von der diesjährigen ABBUC JHV und der ersten ATARI XL/XE CD!

Aber auch außerhalb des XL/XE Bereichs hat sich wieder einiges getan. Hier findet Ihr wie immer die Star Trek Corner, wo sich dieses Mal alles um das Thema StarTrek im Internet dreht, und die Film - Corner, sowie die Music - Corner.

Und natürlich dürfen auch die Wettbewerbe, Witze und die Rätselecke nicht fehlen! Als Softwarebonus gibt es in dieser Ausgabe eine brandneue Demo, die ich aus dem Internet gesaugt habe. Diese Demo ist wohl das Beste, was man je auf dem XL gesehen hat, oder habt Ihr schon mal während dem Laden Sound UND Animationen gesehen? Oder wie wäre es mit Morphing auf dem XL? Diese Demo ist auf jeden Fall sehenswert und nimmt deshalb auch eine ganze Diskseite ein, die aber wirklich nicht verschenkt ist.

Werner: Leider haben Sascha und Stefan immer die gleichen guten Ideen. Diese Superdemo finden Sie auf dem neuesten PD-Magazin. Nach Rücksprache mit Stefan, hat er auf die Rückseite nun einige andere Programme gepackt, unter anderem das Superspiel Technoid.

So, bleibt mir nur noch, Euch frohe Weihnachten und einen superguten Rutsch ins neue Jahr zu wünschen. Ach, für das neue Jahr wünscht man sich ja immer so einiges. Ich würde mir mehr Leser und eine größere Leserbeteiligung wünschen! Mal sehen, vielleicht bringt es ja was'?

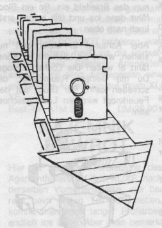
Bis dann, Stefan

Best.-Nr. AT 340 DM 9,-

DISK-LINE 38

Hallo ATARI-Fans! Die DISK-LINE präsentiert wieder eine Software-Sammlung mit Spiel, Spaß und Spannung für alle XL/XE-Besitzer!

Spielerisch geht es mit **LUMBERJACK** zur Sache, hier muß man sehr geschickt sein und einen Holzfäller, der über im Fluß schwimmende Bäume hüpfen muß, sicher von einem Ufer ans andere bringen, ohne daß er ausrutscht oder danebenspringt!



Im **SECHS-WOCHEN-RENNEN** ist dagegen mehr das Glück gefragt, da man hier nur mit einer hohen Würfelsumme weiterkommt.

Richtig abenteuerlich ist es dann auf **THUNDER ISLAND**, denn hier muß man sich während eines Gewitters mit Blitz, Donner und Regen und nur mit einem begrenzten Lichtkegel ausgestattet durch ein finsteres Labyrinth schlagen und unter Zeitdruck den Ausgang finden, also sind hier gute Nerven und Konzentration unbedingt nötig!

Auf die Demo-Fans warten zwei Grafik-Demos, wobei die **GRAPHICS 8 -GRAFIK-DEMO** hochauflösende Muster zeigt, die sich immer wieder verändern und die **GTIA-Demo** plastische Darstellungen in Graphics 9 und farbenfrohe Figuren in Graphics 11 präsentiert. Außerdem ist auch eine **ANTI-ATOM-DEMO** dabei, die wegen den französischen Atomversuchen entstand.

Wer sich schonmal darüber geärgert hat, daß er ein Basic-Programm nicht lesen konnte, weil nach dem Laden durch einen Trick keine Eingabe mehr nötig war, der wird den **BASIC-ENTSCHUETZER** sicherlich gut gebrauchen können, denn der beseitigt dieses Problem!

Und schließlich werden auch die Musikfans nicht vergessen, denn der zweite Teil von **NARRATE IT!** wartet darauf, gehört zu werden, diesmal sogar mit 6 verschiedenen Songs!

Also, laßt Euch diese Ausgabe nicht entgehen, wenn über die Winterabende wieder für interessante und unterhaltsame Computerstunden gesorgt sein soll!

Achtung! Der Softwaremangel macht der DISK-LINE immer noch sehr schwer zu schaffen. Bitte schickt wieder mehr Programme ein, sie werden ganz, ganz dringend benötigt!!!

Best.-Nr. AT 341 DM 10,-

WLOCZYKIJ

Hierbei handelt es sich wohl um DIE Neuerscheinung dieser Ausgabe. Das wohl beste Spiel auf dem XL/XE seit langem. Nach kurzem Ladevorgang gibt's ein geniales Titelbild und nach

einer etwas längeren Prozedur erscheint dann das Titelbild, zusammen mit einer genialen Titelmelodie. Gestartet wird dieser Überhammer mit Druck auf den Feuerknopf. Was einen dann erwartet ist zwar allbekannt, aber auf dem XL/XE bisher nur mies umgesetzt worden. Dies ist vom Spielprinzip her MARIO BROSS oder GIANA SISTERS in höchster Vollendung.



Das Spielprinzip brauche ich ja sicherlich nicht mehr erwähnen, dieses Spiel müßte eigentlich jeder kennen. Ziel pro Level ist es, die angezeigten Schätze einzusammeln, im ersten sind es zwölf, rechts oben sieht man noch eine Sanduhr ablaufen, die das Zeitlimit darstellt.

Die Grafik ist genial, schön bunt, comicartig und nett animiert. Was bisher noch nicht der Fall dieser Spiele auf dem XL/XE war ist die Tatsache, daß es keine Bildumschaltung gibt, sondern daß alles mit Scrolling abläuft. Dazu gibt's immer tolle Melodien!

Dieses Spiel ist eigentlich der Überhammer und gehört in jede Softwaresammlung, die ein wenig anspruchsvoll ist; endlich eine würdige Umsetzung. Legt Euch dieses Hammerteil zu, wer weiß, wie lange der Vorrat noch reicht!

Best.-Nr. ATM 32 DM 26,90

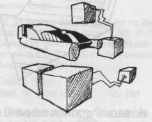
DAGOBAR

Erinnert sich von Euch noch jemand an CAPTAIN GATHER, das war eines der ersten Spiele aus Polen, die Euch von PPP angeboten wurden. Dieses Denkspiel erhält nun einen Nachfolger, der sich DAGOBAR nennt.

Am Anfang des Spieles muß man sich an die endlose Ladezeit gewöhnen, aber man wird auf jeden Fall mit dem Spiel entschädigt, es erscheint das Titelbild, am unteren Rand wird die Top-20 gescrollt und eine gute Melodie läuft im Hintergrund.

Das Spiel selbst ist schwer zu erklären, aber ich werde mal versuchen, es Euch anschaulich zu machen. Die Aufgabe besteht darin, die Blöcke, die links und rechts zu sehen sind, so zusammenzufügen, daß ein geschlossener Stromkreis entsteht. Die Blöcke können in das Spiel eingebracht werden, indem man unter die Blockreihe mit dem Raumgleiter fährt und den Stick nach oben drückt. Die restliche Breite des Schirmes nimmt nun das Spielfeld ein. So ein Block fährt dann los und fällt in das erste Loch nach oben.

Aber Achtung! Er bleibt dort nur stehen, wenn ein Loch frei ist, sonst fährt er weiter! Die Löcher erzeugst Du mit Deinem Raumgleiter, der schießen kann. Per Druck auf den Feuerknopf wird ein Loch geschossen!



Das war eigentlich schon alles, ich hoffe, einige von Euch haben geschnallt, was ich erklären wollte. Das Spiel ist wirklich schwer zu erklären, aber wenn Ihr es spielt, werdet Ihr feststellen, daß es gar nicht so schwer ist!

Das Spiel fesselt ungemein, trotz seines scheinbar schlechten Spielprinzipes! Aber für lange Winterabende unter dem Tannenbaum, da ist DAGOBAR sicherlich sehr interessant, es sorgt für lange Motivation und weiß wirklich zu begeistern, vor allem wenn man zu zweit oder dritt vor dem Monitor sitzt und beratschlagt, welchen Schritt man nun begehen soll. Für alle Freunde der Denkspiele stellt DAGOBAR ein Pflichtkauf dar! Eine nette Grafik und eine gute Melodie sorgen für den Rest...

Best.-Nr. ATM 33 DM 26,90

NAJEMNIK

Wenn Ihr dieses Atari-Magazin schon ein wenig überflogen habt, dann werdet Ihr sicherlich bemerkt haben, daß es zwei Teile dieses Spieles gibt.

Nun beschäftigen wir uns aber zuerst mit dem ersten Teil; da der zweite Teil nahtlos übergeht, ist das ganze ja auch zweckmäßig.

Nun, nach einem längerem Ladevorgang wird man gebeten, das Codewort einzugeben. Es ist eines aus der Anleitung, zum Glück sind in der Anleitung die Zeilen nummeriert, sodaß die Suche schnell vor sich geht. Doch sobald es an die polnischen Akzente geht, treten ab und zu Schwierigkeiten beim Eingeben auf, aber das ist vorerst einmal ègal, da das Programm erst nach ein paar Fehlversuchen abbricht.

Nach erfolgreicher Eingabe wird scheinbar das Programm entpackt, naja, ganz glaube ich das noch nicht, aber so macht das Programm wenigstens einen professionellen Eindruck und die ganzen "Szenefreaks" unter der Gemeinde werden durch diese Routine begeistert sein.

Naja, lassen wir Ihnen ihren Spaß! NAJEMNIK ist ein Programm aus dem Spielebereich (genial, oder?), und Du spielst wie immer die Hauptperson des Geschehens.

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Du bist ein Auszubildender in Sachen Geheimdienst und als angehender Agent und Elitekämpfer (James Bonds Leben war schon schwer), mußt Du natürlich erstmal eine vernünftige Ausbildung machen, um nachher in diesem harten Business zu überleben.



Aber daß nicht jeder Dorfdepp fertig ausgebildet wird, dürfte klar sein. Sobald Du bei ein Ausbildungsziel nicht erreichst, ist Deine Chance vorbei und Du kannst in einem neuen Spiel versuchen Dich den harten Strapazen des Businesses zu stellen.

Als erstes steht eine Schießübung in der Halle an. Verschiedene Figuren und Zielscheiben erscheinen vor der Mauer und Du solltest soviel wie möglich davon treffen, um weiterzukommen. Vor jeder Disziplin steht auf polnisch eine kurze Erklärung der Option auf dem Schirm, per Druck auf die Return-Taste geht's aber weiter, gesteuert wird das Fadenkreuz per Joystick.

Hat man diese Aufgabe mit Bravour überstanden, geht's weiter. Klein "Operation Blood" ist ebenfalls eingebaut, auf freiem Terrain gilt es alles abzuballern, was irgendwie auf Dich ballert. Vor dem Spiel kanst Du Dir eine Waffe aussuchen, die Du per Feuerknopf steuerst und eine, die Du per Druck auf die Shift-Taste aktivierst, hierauf kannst Du die Handgranaten oder Panzerfäuste legen. Allerdings gibt's nur fünf Schuß aus dieser Waffe für die Disziplin.

Nach diesen beiden kommt die erste schwere Phase des Spieles... Tontaubenschießen, allerdings nicht so ein einfaches wie man es z.B. von SUMMER GAMES oder den 1000den PD-Clones gewohnt ist, sondern ein richtig schnelles, das viel Geschick, Reaktion und Konzentration sowie Glück erfordert.

Den Rest dürft Ihr selbst herausbringen, denn in der kurzen Testphase haben wir es noch nicht geschafft, über diese Aufgabe hinauszukommen, denn wir müssen ja noch einige andere Neuheiten vorstellen.

Grafisch gibt's durchaus besseres auf dem Markt, jedoch darf man das nicht negativ sehen, denn die Grafik bei NAJEMNIK ist schön bunt, man kann alles klar erkennen, also recht gut ist sie geworden, der Sound besteht aus einer Titelmelodie und vielen Soundeffekten, hier muß man sagen, daß es besseres gibt, aber eine tolle Melodie macht noch kein gutes Spiel.

Für lange Winterabende ist dieses Spiel sicherlich gut geeignet. Wenn man nicht gerade von der stellenweise Gewalt dieses Spieles zurückschreckt, hat man ein gutes Spiel mit langer Motivation aufgegabelt, das einem noch viele Möglichkeiten während des Spieles zuläßt.

Man spielt eine ganze Weile an diesem Spiel, bevor man es geschafft hat, und sollte dies tatsächlich mal wahr werden, darf man sich gleich an NAJEMNIK POWROT probieren, was nichts anderes heißt als die Fortsetzung dieses Spieles. Ansonsten wünsche ich allen Jungagenten eine erfolgreiche Ausbildung auf Ihrem XL/XE.

Best.-Nr. ATM 34 DM 26,90

NAJEMNIK POWROT

Hier ist also die Fortsetzung des Agententhrillers auf dem XL/XE, nach derselben Vorgehensweise, wie bereits beim ersten Teil beschrieben, kommt man nach langer Profiarbeit endlich ins Spiel. Aber man bemerkt gleich, hier geht's richtig rund.

Du hast ein Kapital von $1000, und bist unbewaffnet. Na toll. Mit den $1000 kannst Du Dir gerade mal die Ausrüstung kaufen, um heil durch die dunklen Viertel Deiner Stadt zu kommen, hier bist Du aber mitten im Geschehen. Also erstmal ins Casino gestiefelt und solange Roulette gespielt, bis Du denkst, du hast genug Kohle. Dann kannst Du in den Waffenshop gehen und Dir die gewünschten Waffen samt Munition kaufen.

Kaufe vor allem viel Munition, denn die geht weg, so schnell kannst Du gar nicht sehen. Ausgerüstet geht's dann erstmal in Trainingslager, hier wird Dein Können vom ersten Teil ein wenig aufgefrischt, daß Du Dich im späteren Spiel überhaupt durchsetzten kannst. Wenn Du denkst, daß Du voll bereit bist, dann geht's ab.



In bester Operation Blood Manier kämpfst Du Dich durch die verschiedenen Gegenden. Wie bereits auch im ersten Teil, findet Operation Blood immer wieder im Vergleich statt. Ok, das Grundprinzip ist dasselbe, allerdings muß man eben auf die tolle Grafik von Operation Blood verzichten, hat dafür aber bei NAJEMNIK mehr Möglichkeiten.

Es ist nicht nur loses drauflosgeballere, sondern man muß sich seine Kohle gut einteilen, um sich entsprechende Waffen zu leisten.

Aber wie bei Operation Blood muß natürlich auch darauf hingewiesen werden, daß es sich hier um ein Kriegsspiel handelt. Derjenige, der es anstößig findet, sollte lieber die Finger davon lassen. Aber das muß jeder für sich selbst entscheiden.

Best.-Nr. ATM 35 DM 26,90

Aktuelles im AM

Sidewinder

Wohl allen Atarianern ist das englische Softwarehaus Zeppeline-Games ein Begriff, steht diese Firma doch für Klassiker wie Zybex und Draconus! Doch kann Sidewinder die Qualität dieser echten Megahits halten? Hier nun der Test!

Sidewinder ist ein typisches Actionspiel, bei dem Du mit einem Helikopter durch ein Höhlenlabyrinth donnern und zahlreichen Gefahren ausweichen mußt.

Dieses Spielprinzip ist nun wirklich nicht mehr neu und wurde schon so oft hervorgekramt, daß diese Neuauflage eigentlich schon als ideenlos bezeichnet werden muß, aber was soll's!

Nach dem Laden bekommt man einen einfachen Graphics 2 Screen zu Gesicht und es wird eine eher grausame Musik gespielt, also schnell zum Spiel durchstarten. Hier sieht es schon viel besser aus.

Die Hintergründe sind farbenfroh, die Sprites haben ebenfalls 3 - 4 Farben zu bieten und sind dabei tadellos animiert und das Scrolling ist superweich, alles prima.

Einzig die Größe der Sprites läßt zu wünschen übrig, denn der eigene Helikopter erscheint winzig klein und ist dabei schon eines der großen Sprites!

Naja, so düst man also durch die Höhle, ballert auf Geschütze und Hindernisse, weicht Geschossen, Laserstrahlen und Felskanten aus und versucht am Leben zu bleiben. Dabei stehen einem unendliche Leben zur Verfügung, aber wenn der Treibstoff alle ist heißt es GAME OVER!

Der Schwierigkeitsgrad ist immens hoch und reizt eher zu totalem Frust als zu einer neuen Partie und auch der Sound kann nicht recht überzeugen, sind die paar FX doch eher mäßig und der Titelsong noch schlechter umgesetzt worden.

Zum Schluß bleibt mir hier echt nur zu sagen, daß man auf Sidewinder verzichten kann. Solche Spiele gibt's en Masse und einige haben dabei auch einen Schwierigkeitsgrad, der das Lösen des Spiels ermöglicht!

Fazit: Sidewinder kommt lange nicht an die Qualität anderer Zeppelin-Games heran!

Meine Wertung:
1=mies 10=super

****

*	Grafik	8	*
*	Sound	4	*
*	Motivation	5	*
*	Gesamt	6	*

****

Oldieecke

Fiji

Hallo Adventurefreaks!

Diesmal habe ich mir eine echte Perle der Adventurezunft vorgenommen, nämlich Fiji! Als Pilot der US-Airforce bist Du über Fiji unterwegs, als Deine Kiste über unbewohntem Gebiet plötzlich bockt und dann abstürzt. Wie durch ein Wunder hast Du das ganze recht unbeschadet überstanden, doch nun bist Du allein in einer Lebensfeindlichen Umgebung, hunderte Meilen von Zuhause entfernt! Wie kommst Du zurück???

Da schreien nicht's bringt, mußt Du wohl oder übel zu Fuß einen Weg nach Hause finden, quer durch den Dschungel!

Fiji bietet neben dieser recht guten Grundstory eine ganze Menge Abenteuer, Gefahren und Rätsel, die Dir den Heimweg garantiert nicht leichter machen!

Atmosphäre schaffende Grafiken und ein guter Parser tragen zum Spielspaß bei und wer erst mal im Dschungel drin ist, der will bestimmt nicht so schnell wieder 'raus!

Fazit: Ein echter Klassiker für lange Winterabende!

Wenn man bedenkt, daß dieses Spiel einmal so um die 50,- DM gekostet hat, sind die heute verlangten 19,80,- DM echt nicht zuviel! Auf der Seite 19 finden Sie es sogar unter Sparangebote für nur 9,90 DM. Wer jetzt nicht zugreift, dem kann nicht mehr geholfen werden.

****

*	Grafik	8	*
*	Story	8	*
*	Parser	7	*
*	Gesamt	8	*

****

Best.Nr. AT 28 DM 9,90

SYZYGY 6/95

Eine weitere Ladung von Texten und Informationen bringt die neuste Ausgabe des Textmagazins von Stefan Lausberg. Natürlich gibt es auch wieder etwas Software dazu, genauer gesagt ist die ganze zweite Diskettenseite dadurch belegt worden.

Vom Intro sollte man allerdings nicht allzuviel erwarten. Es befindet sich nämlich nicht ein neues, auch nicht ein altes, sondern diesmal gar kein Intro auf der Diskette. Das ist zwar ein bischen schade, aber ein Blick auf das Inhaltsverzeichnis (Directory) verrät schnell, woran das liegt: Es war kein Platz mehr dafür vorhanden, da alle Sektoren schon durch die Texte belegt werden.

Dafür erwartet den Leser im Menü ein neue Hintergrundfarbe, und das ist ja immerhin ein wenig Abwechslung. Andere Neuerungen am Menü gibt es leider nicht, d.h. die angekündigten Raffinessen wie Finescrolling usw. lassen weiterhin auf sich warten. Andererseits hätte das wahrscheinlich auch mehr Platz erfordert und wäre deshalb bei dieser Ausgabe sehr schwierig einzubauen gewesen.

Im Willkommenstext ist zu lesen, daß diese Ausgabe die erste ist, die ohne Zeitdruck entstanden sei, und daß Stefan trotz der vorherigen Chaoszei-

ATARI magazin - Aktuelle Produkte

ten hofft, daß die Leser dem Magazin weiterhin die Treue halten. Außerdem wurden nun zwei alte Serien wiederbelebt.

Als Leckerbissen kündigt er dann die RAY OF HOPE - Demo an. Diese befindet sich allerdings nicht auf der Diskette, sondern stattdessen eine "Neue Slide-Show" mit bunten Bildern in Graphics 15, weil die genannte Demo schon auf dem neuen PD-Mag vorhanden ist, und da der Verlag Rätz eine "Doppellieferung" vermeiden wollte, mußte die Bildershow als Ersatz einspringen.

So verheerend ist das jedoch nicht, wenn sie auch keine so besonderen Effekte bietet, so werden die Bilder doch mit dem bekannten Streuungseffekt aufgebaut und man sieht teilweise sehr gut gelungene Grafiken, wie z. B. James Bond, Einhorn oder Indiana Jones.

Bei den Danksagungen werden nur zwei Leute erwähnt, wobei Stefan schreibt, er hoffe, daß dort beim nächsten Mal wieder mehr los ist, da er so gern Danksagungen schreibe. Und da er für jeden Beitrag dankbar ist, liegt es in der Hand der Leser, ihm hier genug Arbeit zum Danken zu geben.

Gleich danach schließt sich ein Text an, in dem es darum geht, wie es mit dem SYZYGY weitergehen soll. So ist geplant, nicht nur die alten Serien fortzuführen, sondern auch noch neue ins Leben zu rufen. Außerdem wünscht sich Stefan immer noch Mitteilungen der Leser, was interessant sein könnte (wobei das Thema nicht unbedingt etwas mit dem Computer zu tun haben muß).

Wer also als Leser die Themenauswahl des SYZYGY beeinflussen oder gar selbst einen Bericht dafür verfassen will, der kann hier aktiv mitwirken und braucht Stefan dann nur einen entsprechenden Hinweis oder einen Text zu schicken.

Dafür gibt es nun bei den Neuigkeiten tatsächlich wieder ein paar "Hot News" zu lesen. So sind in Deutschland 6 neue Polenspiele eingetroffen, über die es im SYZYGY auch gleich Testberichte zu lesen gibt. Weiterhin hat der AMC-Verlag eine neue Hardwareerweiterung anzubieten und die ARGS (eine Regionalgruppe des ABBUC-Computerclubs) entwickelt auch wieder einige neue Sachen, worüber man ebenfalls in einem Extrabericht etwas dazu lesen kann.

Das sind wirklich mal einige positive Neuigkeiten, die diese Rubrik endlich mal etwas Glanz verleihen, den man bei den vorigen Ausgaben ja doch etwas vermißt hat.

Der nächste Text behandelt den immer noch bestehenden Intro-Programmierwettbewerb. Allerdings teilt Stefan hier mit, daß dies der letzte Aufruf ist. Er bietet dafür sogar seine Hilfe an. Und wie man an der letzten



Ausgabe gesehen hat, würde sogar ein recht einfach gehaltenes Programm gute Chancen haben, deshalb dürfte es sogar für den Anfänger oder den unprofessionellen Programmierer nicht allzu schwer sein, doch ein kleines Intro auf die Beine zu stellen.

Eigentlich sollte im folgenden Bericht über die ARGS-Hardware berichtet werden, doch leider muß Stefan einräumen, daß er nicht rechtzeitig ankam und deshalb verschoben werden muß. Trotzdem erklärt er in kurzen Zügen, worum es sich handeln soll: Da ist z.B. ein Festplatteninterface, ein neuer Sampler und ein Druckerport bzw. eine Echtzeituhr. Genaueres über diese Entwicklungen wird man dann in einer der nächsten Ausgaben lesen können.

Leer ist dann leider wieder die "Hilfe"-Rubrik. Stefan meint dazu, wenn niemand ein Problem habe, dann werde er die Rubrik wieder schließen, denn er fände es nicht gut, wenn er dauernd nur Aufrufe tippen müßte und keine Reaktion erfolge.

Hier muß man ihm echt mal recht geben, denn es ist nicht gerade sehr motivierend, wenn er sich neue Rubriken ausdenkt und sie dann ständig mit der Bemerkung füllen muß, daß mal wieder kein Beitrag dazu eingegangen ist. Wenn allerdings tatsächlich kein Bedarf besteht, dann ist die Schließung nur ein konsequenter Schritt. Es gibt ja sicher noch andere Themen, und vielleicht schickt jemand Stefan ja mal einen Kommentar dazu.

Nun kommt eine neue Rubrik, die sogar nicht von Stefan selbst, sondern von einem Leser eingeführt wurde und sich "ATARI-Buchtests" nennt. Robert Kern prüft hier die Literatur, die es für den XL/XE gibt und nimmt auch gleich ein bekanntes Buch für Basic-Programmierer unter die Lupe, das er gerade für Anfänger als besonders geeignet bewertet. Hier wird es also in Zukunft noch mehr zu lesen geben, und damit ist wenigstens ein Leser mal aktiver und gestaltet das Magazin mit.

Bei den nachstehenden Rubriken wird man mit dem Lesen recht schnell fertig sein, denn viel steht da nicht gerade, so wird bei den "Spieletips" wiedermal zur Mitarbeit und Einsendungen aufgerufen, die "SYZYGY-Charts" werden wegen mangelnder Beteiligung eingestellt und bei den Wettbewerben hat auch nur einer, nämlich der Autor der Buchtests, gewonnen. Da hier aber immer noch die restlichen Preise zur Verlosung stehen, kann hier noch abgeräumt werden.

ATARI - SYZYG 6/95

Auch im Leserforum wird nur ein Brief veröffentlicht, ebenfalls vom Büchertest-Autor. Die Kleinanzeigenrubik enthält zwar eine lange Anzeige, die aber vom Magazinautoren selbst stammt. Das ist zwar nicht schlecht, aber so sieht sie trotzdem etwas wenig genutzt aus, deshalb könnte auch hier die eine oder andere Leseranzeige gut gebraucht werden.

Eine neue Rubrik taucht auf: "Internet Corner". Allerdings steht hier nur wieder ein Aufruf an die Leute, die Internet-Anschluß haben und doch mal über ihre Erfahrungen berichten sollen.

Bei der PC-Corner ist es nicht viel anders und Stefan stellt nochmal die Frage, wer Erfahrungen mit dem Datenaustausch zwischen XL/XE und PC hat. Ähnlich ist es bei der STAR TREK-Corner, denn hier muß Stefan einräumen, kein Infomaterial zur Verfügung gehabt zu haben, macht aber ein Angebot, daß jemand, der an Bildern interessiert ist, ihm Disketten zuschicken soll, wo er diese dann darauf kopieren will. Also immerhin etwas für Fans dieser berühmten Kultserie.

Mehr zu lesen gibt es aber wieder in der Film-Corner, denn hier wurden insgesamt 3 Filme getestet (eine Komödie und zwei Fantasy-Abenteuer, die schon etwas älter sind). Man kann hier die Beschreibungen über die Handlungen der Filme lesen und was diese Filme so auszeichnet, was selbst für den nicht so geneigten Kinogänger ganz interessant sein dürfte.

Auch in der Heavy-Corner stehen zwei Texte, die von Markus Rösner verfaßt wurden. Im ersten geht es um eine Band aus Schwaben, im zweiten um die Entwicklung einer anderen Gruppe, deren Aufnahmen die Industrie angeblich nicht veröffentlichen wollte, was dann aber ein gewisser Undergroundvertrieb übernahm, und dessen Mini-CD von Markus ausdrücklich empfohlen wird. Es ist nur schon etwas seltsam, daß dieser Vertrieb ausgerechnet dieselbe Adresse wie Markus selbst hat. Aber dazu kann sich ja jeder seine eigene Meinung bilden.

Die Music-Corner beinhaltet diesmal einen Beitrag, in dem ein Leser eine irische Band vorstellt. Dabei erklärt er sogar, was in jedem einzelnen Lied vorkommt. Für Musikinteressierte kann das sicherlich sehr interessant und hilfreich sein.

In der Rätselecke gibt es diesmal eine gar nicht so leichte Denksportaufgabe, in der man die Arbeit eines Kommisars übernehmen muß, der verschiedene Verdächtige einer Tat an ihren Aussagen erkennen muß. Und in der Witzeecke steht zwar nur ein Witz, aber der ist echt genial! Wer ihn noch nicht kennt, wird dabei mit Sicherheit voll auf seine Kosten kommen!

Folgende Spiele aus Polen werden nun vorgestellt und getestet: DAGOBAR (ein Strategie-Action-Spiel ählich Atomics), KERNAW (Labyrinthspiel), LORDS OF CONQUEST (Strategiespiel), NAJEMNIK (Kriegsballerspiel, hier die Elitekämpfeausbildung), NAJEMNIK POWROT (Fortsetzung von NAJEMNIK, hier die Schlacht), WLODZYCIJ (ein Renn- und Hüpfspiel ähnlich Giana Sisters oder Mario Brothers, sehr gut nachgeahmt!) und auch eine Oldieecke ist wieder dabei, wo über Spiel ROSEN'S BRIGADE (Actionspiel mit Hubschrauber) informiert wird.

Fazit: Trotz nicht so guter Beteiligung von Lesern ist bei dieser Ausgabe wieder eine bunte Mischung von Texten aus den verschiedensten Bereichen zusammengekommen, und die Bildershow ist eine nette Beigabe dazu. Es bleibt zu hoffen, daß Stefan seine Pläne mit dem Magazin bald in die Tat umsetzen kann und die Einführung neuer bzw. Fortführung alter Serien noch mehr Lesestoff bieten werden.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 337 DM 9,-

Reiseführer durch unsere Spar- und Sonderangebote

Seite 19 Tolle Sparangebote aufschlagen!!!

Schnellüberblick

Seite 6 PD-Neuheiten-Übersicht | **Seite 15** Neue Produkte im Überblick
Seite 19 Tolle Sparangebote | **Seite 23** PPP-Angebot auf einen Blick
Seite 41 Raus-Raus-Raus-Aktion | **Seite 48** PD-MAG + Syzygy Kennenlernpaket

So jetzt dürften alle Klarheiten beseitigt sein, und Ihrer Bestellung steht nichts mehr im Wege!!!

Bitte beachten Sie auch den Weihnachtsgutschein: Gültig bis 9.1.1996

PD-MAG 6/95

PD-MAGAZIN 6/95

Das PD-Abenteuer geht weiter. Auch mit der 6. Ausgabe dieses Jahr steuert Sascha Röber wieder neue Ufer auf dem unendlichen PD-Ozean an und bringt reichlich Text und Software mit. Wie immer sind das zwei Disketten, die gerade bei den längeren Winterabenden sicher mal den einen oder anderen PD-Fan vor seinen XL/XE locken und beschäftigen wird.

Hat man die erste Diskette gebootet und im Startmenü das Intro angesteuert, so sieht man nach einer längeren Ladezeit erstmal nur eine grüne Scrollzeile am unteren Bildschirmrand, dann kommt langsam der Text und nun ist auch auf dem restlichen Bildschirm etwas zu sehen: Drei Textzeilen mit großen Buchstaben, die außerdem noch mehrere Farben beinhalten, die sich dazu noch verändern.

Zusätzlich gibt es eine recht eindrucksvolle Melodie zu hören. Das ist also die Intro, die beim Wettbewerb den ersten Platz erreicht hat, und das Ergebnis kann sich tatsächlich sehen lassen. Nach und nach erscheinen immer neue Texte in den großen Buchstaben, die genau wie Digitalziffern einer Flüssigkristallanzeige aus verschiedenen Abschnitten in Graphics 12 (wo mehrfarbige Zeichen möglich sind) gebildet werden.

Damit das überhaupt funktioniert, mußte der Programmierer mehrere Datendateien und Fonts erstellen, der Programmieraufwand muß also entsprechend groß gewesen sein. Mit einer Konsolentaste kann man dieses Intro wieder verlassen und befindet sich nach einem Kaltstart und einer weiteren, kürzeren Ladezeit wieder im Startmenü, von wo aus man nun das Auswahlmenü des Magazins anwählen kann.

Im Begrüßungstext wird der Leser und Computerfreund dann erstmal erstaunt sein, denn ein selbstdefinierter Font macht sich hier sichtbar. Außerdem stellt Sascha kurz einige Neuerungen beim Auswahlmenü vor und fordert wieder zu mehr Mitarbeit auf, wobei er die Möglichenkeiten dazu nochmal erwähnt. Danach kann man wie gewohnt die Musik an- oder ausschalten und zum eigentlichen Menü kommen.

Hier fallen einem die von Heiko Bornhorst programmierten Neuerungen sofort auf, denn in der obersten Bildschirmzeile steht, daß ein Micropainterbild vorhanden ist, welches man durch die START-Taste ansehen kann. Leider gibt es jedoch dann, wenn man es auf dem Bildschirm sieht, keinen Hinweis darauf, wie man zurückkommt. Am besten wäre hier ein ebenso in der obersten Bildschirmzeile platzierter entsprechender Hinweis dazu. Aber im Leserbrieftext von Heiko auf der Diskette wird dies auch erklärt.

Eine weitere Neuheit ist, daß man mit SELECT die Musik nachträglich an- und ausschalten und mit OPTION den ATARI-Standard- oder den selbstdefinierten Font einschalten kann. Hier hat Heiko wirklich ganze Arbeit geleistet, denn ein Menü, das so viele Einstellmöglichkeiten bietet und dazu noch abspielbare Musik zuläßt, ist eigentlich schon fast nicht mehr zu übertreffen.



Das gleiche könnte man bei den Neuigkeiten sagen, die Sascha zusammengetragen hat, denn hier gibt es eine erstaunliche Menge zu lesen, z.B. daß Raimund Altmayer nun seine eigene Mailbox am Netz hat, zum ersten Mal in der Geschichte sich eine ABBUC-Regionalgruppe aufgelöst hat, dafür aber 1050-Laufwerke erhältlich sind und das neue Festplatteninterface fast fertig sein soll, daß außerdem ein neues Grafikadventure namens FREE aus Frankreich aufgetaucht ist, KE eine Sonderaktion angekurbelt hat und das TOP-Mag wieder einen Spieleversandservice anbietet (und das alles hat er sogar noch im Vorfeld der ABBUC-Jahreshauptversammlung, auf der man eigentlich erst von den neusten Nachrichten erfährt, zusammengetragen, was zeigt, daß in der ATARI-XL/XE-Welt immer noch so einiges los ist)!

Schaut man sich daraufhin an, was sich "intern" beim PD-Mag getan hat, sieht man neben dem Impressum eine weitere Fortsetzung des Assemblerkurses von Heiko Bornhorst, der hier ankündigt, dies wäre der letzte Teil. Allerdings ist es nicht der letzte Teil des Kurses, sondern der Erklärung der einzelnen Befehle, deshalb richtet er sich auch gleich mit der Frage an die Leser, wie er den Kurs weiter fortführen soll (Möglichkeiten wären hier z.B. Demos, Hilfsroutinen usw.) und wartet auf Vorschläge.

Außerdem erklärt er noch ein paar weitere wichtige Assemblerbefehle. Geht man dann über zu den Wettbewerben, so steht dort, daß die Games-Competition verlängert wurde, weil bisher nur ein einziges Spiel eingetroffen ist und Sascha so auf eine regere Beteiligung hofft.

Im Hardwaretest dagegen kann man lesen, wozu der ATARI-Lightpen alles gut ist (Sascha schreibt hier, er ist nicht nur Malstift, sondern kann auch als Lightgun verwendet werden, wobei die Trefferquote allerdings nicht hoch ist, dafür soll er aber als "Lightdolch" unschlagbar sein!). Mit dem Lightpen hat man also eine vielfältig einsetzbare Hardware.

Das Forum, in dem normalerweise immer nur Leserbriefe und die Kleinanzeigen stehen, präsentiert in dieser Ausgabe ein Special: Hier hat Sascha mal beschrieben, bei welchen Spielen

man das Multipad 3 vom AMC (der verbesserte Joystick also) besonders gut einsetzen kann und welche nicht so gut dafür geeignet sind, also ein ganz interessanter Text für alle, die das Multipad schon haben oder die sich erstmal ein Bild von der Einsetzbarkeit machen wollen.

Die Einsendungen der Leserbriefe sind diesmal nicht ganz so hoch, und auch bei den Kleinanzeigen beklagt Sascha die geringe Beteiligung und ermuntert nochmal zu etwas mehr aktiver Mitarbeit.

Wie üblich nehmen die Softwaretests einen großen Platz ein. Als kommerzielles Spiel hat Sascha da das Hüpf- und Laufspiel DAYLIGHT ROBBERY unter die Lupe genommen, als Oldie stellt er PEOPLE vor (ein Textadventure der früheren Art), in der Anwenderabteilung den SUPERPACKER (ein sehr komfortables Packprogramm) und in der Democke DEMOLOGICUS, eine recht neue Assemblerdemo aus Polen.

Zwei weitere PD-Programme kamen ebenfalls wieder auf den Prüfstand, das sind neben CAVEPAC (ein H.E.R.O.-ähnliches Spiel, wo man mit einem Propellerrucksack durch Höhlen fliegen und Leute retten muß) auch THE RIDDLE, ein weiteres Textadventure. Nicht zu vergessen in dieser Rubrik sind die TOP TEN, bei der sich einiges getan hat, da einige Leser hierzu etwas eingeschickt haben, so daß Sascha sogar seine für diese Rubrik vorgesehenen PD-Gutscheine vollständig verteilen konnte.

Bei den Tips dagegen mußte er wieder in die eigene Trickkiste greifen. Aber so kann man hier statt den sonst üblichen Freezerpokes allgemeine Ratschläge für Spiele lesen, was ja den großen Vorteil hat, daß keine großen Änderungen durch einen Freezer oder Speichermonitor nötig sind, sondern sie alle gleich ausprobieren können (sofern sie natürlich das Spiel haben).

Bleibt noch die Rubik "Outside" mit ihren drei Menüpunkten. Der Buchtip zielt diesmal auf "Stargate" (der Science-Fiction-Film, der auch schon im Kino lief), die Amiga-Corner beinhaltet die Beschreibung des Spiels Elfmania, welches ein Kampfspiel mit Elfen darstellen soll, und schließlich ist da noch der Filmtip mit der Fantasy-Komödie "Die Maske" (welche übrigens erst durch den Einsatz von Computeranimation ihre tollen Effekte erhielt!).

Wie immer hat Sascha auch einiges an Programmen aus der PD-Welt zu bieten. Da sind neben dem altbekannten COMPY-SHOP-EDITOR das kleine Programm DIR-PRINT (zur Ausgabe des Inhaltsverzeichnisses der Diskette auf einem Drucker), den schon erwähnten SUPER-PACKER auch die Demos HIVMANIA und TACF (beide kleine, aber gute Demos in Assembler aus Polen), weiterhin eine Demo mit 10 frei ausprobierbaren Spielstufen von CULTIVATION (aus der KE-Softwareküche), ZAUBER (ein Textadventure), BANKPANG (PD-Version des Reaktionsspiels aus Polen mit dem ähnlichen Namen), PUZZLE (ein Puzzel-Zusammensetzspiel mit toller Sound- und Grafikausführung) und dann noch die schon angekündigte Demo RAY OF HOPE aus Polen, mit Musik, Plasma-Scoll- und anderen Effekten vom Feinsten!

Fazit: PD-Fans und allgemein Softeware-Interessierte werden auch mit dieser Ausgabe voll auf ihre Kosten kommen. Dank der Arbeit von Heiko Bornhorst am Magazin-Auswahlmenü ist dieses jetzt noch komfortabler geworden, es gibt wieder viel zu lesen und die Software aus allen Bereichen bietet auch mal wieder jede Menge Möglichkeiten zum Ausprobieren, Spielen, Anwenden, Knobeln, Testen, Versuchen oder einfach nur zum Staunen über raffinierte Demo-Effekte. Wer also was sucht, was ihn und seinen Computer gleichermaßen beschäftigen wird, der liegt mit dem PD-Mag genau richtig und kann sich auf eine unterhaltsame PD-Zeit gefaßt machen!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 695 DM 12,-

ATARI magazin-PD-MAG

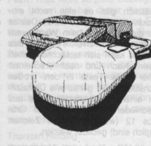
MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware mit umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.

Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, so daß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.



Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wußte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

Wichtig:

Weihnachtsgutschein

gültig bis 9. Januar ´96

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

Wichtig: Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise.

Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

ACHTUNG: Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

Neu in der Liste

Adax	ATM 23	DM 19,00
Robotron: 2084	ATM 28	DM 19,00
Pole Position	ATM 36	DM 9,00
Blinky Scary School	ATM 14	DM 19,00
Zybex	ATM 21	DM 19,00
Final Legacy	ATM 1	DM 15,00
Lode Runner	ATM 22	DM 19,00

Raus - Raus - Raus

Numtris	AT 226	DM 5,00
Speed Fox	AT 252	DM 12,00
Boing II	AT 253	DM 9,90
Hart Hat Mack	AT 255	DM 12,00
Deluxe Invaders	AT 256	DM 9,90
Despatch Raider	AT 267	DM 15,00
Galaxi Barkonid	AT 166	DM 12,00
Atomics	AT 101	DM 9,90
Galaxian	ATM 2	DM 12,00
Ballblazer	ATM 3	DM 12,00
Hardball	ATM 4	DM 12,00
Rescue on Fractalus	ATM 5	DM 12,00

Polen Games

Captain Gather	PL 1	DM 14,00
Darkness Hour	PL 2	DM 14,00
Hydraulik/Snowball	PL 3	DM 14,00
Miecze Valdgira 1	PL 4	DM 14,00
Miecze Valdgira 2	PL 5	DM 14,00
Robbo	PL 6	DM 14,00
Vicky	PL 7	DM 14,00
Lasermania/Robbo Con.	PL 8	DM 12,00
The Convicts	PL 9	DM 14,00
Kult	PL 11	DM 14,00
Loriens Tomb	PL 12	DM 14,00
Magic Krysztalu	PL 13	DM 14,00
Smus	PL 15	DM 14,00
Syn Boga Wiatru	PL 24	DM 17,00

Power per Post - PF 1640

75006 Bretten -Tel. 07252/3058

Achtung:

Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! Power per Post

Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein, alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!!

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und

Sie machen ein **Super-Schnäppchen!**

ATARI magazin - Programmiersprachen

Programmiersprachen

Teil 12

In den vergangenen Folgen wurden einzelne Sprachen beschrieben und versucht deren wesentlichen Merkmale herauszuarbeiten. In dieser und den nächsten Folgen wird anhand einer Sprache versucht, die wesentlichen Sprachkonzepte zu demonstrieren, welche den Kern der heutigen Programmiersprachen bilden. Oberon-2, das kurz in der letzten Ausgabe vorgestellt wurde, habe ich zur Demonstration gewählt, obwohl es diese Sprache nicht auf unseren Ataris gibt.

Jetzt werden sich einige Leser fragen, warum ich eine Sprache gewählt habe, die nicht für unsere Rechner umgesetzt wurde. Die Antwort lautet: nahezu alle Sprachen auf unserem Computer sind von den Konzepten her auf dem Stand Anfang der 70er Jahre und ich will Ihnen 1995 mitteilen, was "Stand der Technik" ist.

Selbst die Leser ohne einen Computer, für den einen Oberon-Umsetzung existiert, werden von diesem Kurs profitieren, da ich zum leichteren Verständnis immer wieder versuchen werde, die Beispiele ebenfalls in Basic anzugeben.

Wer eine Pascal-Version besitzt, kann viele Beispiele ebenfalls ausprobieren, da Oberon ein Nachfolger von Pascal ist. Beim Verlag ist ein PD-Pascal erhältlich. Bis zum nächsten Heft versuche ich eine Liste mit möglichst allen Oberon-Umsetzungen für verschiedene Rechner und Betriebssysteme zu erstellen. Oberon-2

Das erste Beispielprogramm in Oberon schreibt den Text "Hello World!" auf den Bildschirm. Zuvor werden entsprechende Programme in Assembler, Basic und Pascal gezeigt, damit Sie einen Vergleich haben:

Listing in **Assembler** siehe Kasten rechts.

Ohne auf die Details eingehen zu wollen, erkennt man an diesem Beispiel direkt zwei Dinge, daß die Anfangsadresse des Programms mitangegeben werden muß und daß die PRINT-Anweisung ohne genaueres Studium nicht verständlich ist.

Basic:

```
10 PRINT "Hello World!"
```

Eine einzige Basic-Zeile ersetzt 25 Zeilen Assembler-Anweisungen! Die Fähigkeit einer Sprache, Sachverhalte auf das wesentliche reduziert darzustellen, wird Abstraktion genannt. In diesem Fall abstrahiert das Basic-Programm von vielen maschinenspezifischen Dingen, wie die Programmanfangsadresse oder einzelne Maschinenspracheinstruktionen, und führt so zu einem leicht verständlichen Programm.

Pascal:

```
Program Beispiel;
Begin
Writeln('Hello World!')
End.
```

Listing in Assembler

```
************************************
*  Ausgabe der Zeichenkette:
*  "Hello World!"
************************************
AUX       EPZ $80
SCROUT    EQU $F2B0

          ORG $A800
BEISPIEL        JSR PRINT
          ASC \Hello World!\
          RTS

PRINT     PLA
          STA AUX
          PLA
          STA AUX+1
          LDX #0
PRINT1    INX AUX
          BNE *+4
          INC AUX+1
          LDA (AUX,X)
          AND #$7F
          JSR SCROUT
          LDX #0
          LDA (AUX,X)
          BPL PRINT1
          LDA AUX+1
          PHA
          LDA AUX
          PHA
          RTS
```

Das Pascal-Programm ist umfangreicher als das Basic-Programm, aber wesentlich kürzer als das Assembler-Programm.

Oberon:

```
Module Beispiel;
IMPORT Out;
PROCEDURE Hello*;
BEGIN
Out.String('Hello World!');
END Hello;
```

Das Oberon-Programm ist noch länger als das Pascal-Programm aber wesentlich kürzer als das Assembler-Programm.

Maschinensprache

In den Anfängen der Computergeschichte war der Rechnerspeicher sehr klein (meistens weniger als 1000 Bytes) und es wurde ausschließlich in Maschinensprache programmiert. Programme bestanden aus Folgen von Nullen und Einsen - eine Schreibweise die der menschlichen Denkweise zuwider war. Um sich diese Zahlenkombinationen besser merken zu können, überlegte man sich Namen. Aus diesen Überlegungen ging die Assemblersprache hervor.

Schnellere Prozessoren

Sie war eine geeignete Sprache, um kurze, laufzeitkritische Programme zu programmieren. Mit der Zeit erschienen schnellere Prozessoren auf dem Markt, die größere Speicherbereiche adressieren konnten. Neue Anwendungsgebiete wurden damit für den Computer erschlossen und die Programmierung in Assembler stieß an ihre Grenzen, da mit wachsender Programmgröße die geistigen Anforderungen zum Verständnis von Assemblerprogrammen überproportional zunahmen. Außerdem wurde nach Wegen gesucht, die es Wissenschaftlern ermöglichten, ihre Probleme in einer ihrem Denkmuster vertrauten Art und Weise mit Hilfe von Computern zu lösen.

Basic

Damit wurde der Beginn für eine neue Art von Programmiersprachen gesetzt. Diese sollten leicht zu erlernen sein und den Programmierer seine Gedanken in einer von dem Automaten losgelösten Sprache ausdrücken lassen. In diesem Sinne wurde Basic entworfen, als eine Sprache, die dem Computerneuling in kurzer Zeit das Schreiben erster Programme erlaubt.

Die Vergangenheit hat gezeigt, daß Basic hervorragend für diesen Zweck geeignet ist. Die Computerleistung wuchs stetig weiter und man erkannte, daß man Sprachen entwerfen muß, die es ermöglichen Programme zu strukturieren, damit man sie leichter verstehen kann.

Denn während kurze Basicprogramme relativ leicht zu verstehen sind, ist dies bei einigen hundert Zeilen langen Programmen nicht mehr so einfach. Die GOTO-Sprünge und die unbenannten Unterprogramme erfordern viel Zeit, um alle nachvollzogen werden zu können.

Pascal

Änderungen an diesen Programmen wurden unheimlich schwierig, weil schwer verstanden werden konnte, was das Programm im einzelnen macht. Hier leistete Pascal eine wichtige Grundlagenarbeit, indem es als Übungsinstrument für die sog. strukturierte Programmierung verwendet werden konnte.

Mehr zur strukturierten Programmierung und weiteren Aspekten in den nächsten Heften.

Rainer Hansen

ATARI magazin

DISKLINE

PD-MAGazin

SYZYGY

Power per Post

ATARI magazin - Programmierkurs

Leitfaden Teil XII

Variablen sind Größen, deren Werte sich während des Programmablaufs ändern können. Wegen dieser Änderbarkeit sind sie immer potentielle Fehlerquellen. Zudem kann eine große Anzahl an Variablen für Verwirrung sorgen, wenn man nicht genau über sie Buch führt und ihnen unpassende Namen gibt. Die Regeln sollen Sie vor Problemen mit Variablen bewahren.

Regel 51

Initialisieren Sie Variablen bevor Sie sie benutzen

Weisen Sie Variablen immer einen Anfangswert zu:

```
BASIC:  10 LET HOEHE=0 oder
        10 HOEHE=0
PASCAL: var Höhe:integer;
        .
        .
        .
        Hoehe:=0;
FORTH:  VARIABLE HOEHE 0
        HOEHE ! oder
        0 VARIABLE HOEHE
```

Regel 52

Lassen Sie nicht das System standardmäßig Ihre Programmvariablen initalisieren

Verschiedene Systeme initialisieren Variablen mit unterschiedlichen Werten. Um nicht daran denken zu müssen, wie das spezielle System Variablen initalisiert, machen Sie dieses immer selber.

Regel 53

Initalisieren Sie Variablen dort, wo sie verwendet werden

Dinge die eng zusammenstehen kann der Mensch leichter gemeinsam erfassen. Deshalb sollten Sie Variablen dort initalisieren, wo sie gebraucht werden. Dies erleichtert die Fehlersuche erheblich und macht das Programm leichter lesbar. Dieses Lokalitätsprinzip spielt eine zentrale Rolle bei der Objektorientierung.

Regel 54

Wählen Sie ausdruckskräftige Namen

Suchen Sie nach Namen, die den Zweck der Variable einleuchtend ausdrücken. Ein-Buchstabennamen sind meistens keine passenden Namen. Der Name sollte kurz und prägnant sein. Manchmal fällt einem nicht auf Anhieb der richtige Name ein, das ist meistens ein Zeichen für nicht vollständiges Verständnis des Zwecks. Zudem ist es eine nette Sprachübung einen kurzen, prägnanten Namen zu finden, die auch an anderer Stelle weiterhelfen kann.

Ungeeignete Namen:	Passende Namen:
A1	HOEHE
Kraftfahrzeug	KFZ
RDS	Radius

Regel 55

Stellen Sie sicher, daß alle Variablennamen sich deutlich unterscheiden

Variablennamen, wie HOEHE1, HOEHE2 und HOEHE3, deuten meistens darauf hin, daß der Programmierer schlampig gearbeitet, sein Programm zwischen Tür und Angel geschrieben oder das Kernproblem nicht richtig verstanden hat. Spätestens, wenn der Programmierer nach ein paar Wochen nochmals an dem Programm arbeiten muß, wird er seine Schwierigkeiten haben, sich die Bedeutungsunterschiede klarzumachen.

Regel 56

Achten Sie auf Typenkonformität bei Variablen

Für BASIC-Programmierer stellt dieses kein so großes Problem dar, da fast alle Variablen entweder reelle Werte haben oder Zeichen als Werte besitzen. C- und Pascal-Programmie-

rer sollten auf jeden Fall darauf achten, welche Typen sich mit welchen "vertragen" bzw. Typentransformationen vornehmen. Die explizite Angabe einer solchen Transformation hat den Vorteil, daß der Code einfacher zu lesen und zu verstehen ist.

Rainer Hansen

Leitfaden XIII

Fortgesetzt wird die Serie mit weiteren Regeln zu Variablen

Regel 57

Hilfsvariablen sind besonders tückisch

Viele benutzen für Schleifen oder andere Dinge fast immer Variablen mit dem gleichen Namen. Nehmen wir an, daß ein Programm einige nicht verschachtelte (eine Schleife in einer anderen) Schleifen enthält, deren Schleifenvariable jeweils I heißt:

```
... FOR I=... TO ...: ... :NEXT I
```

Aufgrund einer vorzunehmenden Änderung wird eine neue Schleife geschrieben, die im Schleifenkörper (Programmcode innerhalb der Schleife) eine GOSUB-Anweisung enthält. In dem GOSUB-Unterprogramm steht u.a. eine weitere GOSUB-Anweisung, die auf ein anderes Unterprogramm verweist. Sie merken, die Sache wird langsam kompliziert.

In diesem Unter-Unterprogramm befindet sich auch eine Schleife deren Schleifenvariable ebenfalls den Namen I hat. Wenn das Programm aufgerufen wird, gelangt es irgendwann an die Stelle, an der die eingefügte Schleife steht und I wird bei jedem Schleifendurchlauf ein bestimmter Wert zugewiesen:

```
... FOR I=... TO ...
.
GOSUB UNTERPROGRAMM1
.
NEXT I
```

Von dort springt es zum Unterprogramm1:

```
REM UNTERPROGRAMM1
.
.
GOSUB UNTERPROGRAMM2
.
.
RETURN
```

Und von dort zum Unterprogramm2, wo I durch die Schleife verändert wird:

```
REM UNTERPROGRAMM2
.
.
.
FOR I=... TO ...
.
.
NEXT I
.
.
RETURN
```

Somit hat I nach dem Rücksprung aus den Unterprogrammen einen anderen Wert als vor dem Aufruf, was nicht sein darf. Dieses Beispiel soll Ihnen klarmachen, wie verzwickt die Sache mit den Hilfsvariablen sein kann.

Zwei unterschiedliche Namen sind hier die Lösung, doch vielfach ist einem das offensichtliche erst klar, wenn man den Fehler gemacht hat, vor allem, weil in der ursprünglichen Programmversion alles korrekt lief und durch eine kleine Änderung, wie hier das Einfügen einer Schleife, das ganze Programm fehlerhaft ablaufen kann.

Regel 58

Verwenden Sie Variablen mehrmals

Wenn eine Variable nur einmal in einem Programm verwendet wird, dann kann sie entfernt werden. Ein einmaliges Benutzen muß ein Fehler sein, entweder speichert die Variable nur Daten, in diesem Fall erfolgt kein späterer Zugriff auf die Daten, somit ist die Variable überflüssig, oder die Variable dient der Ausgabe von Daten, in diesem Fall ist die Ausgabe unmöglich oder verwirrend:

Beispielprogramm

```
10 PRINT "Geben Sie Ihr Alter ein: ";
20 INPUT ALTER
30 PRINT "Sie benoetigen ";LAENGE;"m Seil."
40 END
```

Unschwer ist zu erkennen, daß mit dem Programm irgend etwas nicht stimmen kann. Der Benutzer wird aufgefordert sein Alter einzugeben, dieses wird in der Variable ALTER gespeichert und nie wieder verwendet.

Danach wird ein Text ausgegeben, wobei der mitausgegebenen Variable vorher kein Wert zugewiesen wurde; die Ausgabe ist fehlerhaft.

Bewußt habe ich ein triviales Beispiel gewählt, damit der Fehler jedem sofort auffällt. In der Realität ist die Sache normalerweise viel komplizierter und man hat Seitenlange Quelltexte, so daß die manuelle Suche sehr zeitraubend wird. Das einfachste ist es, den Quelltext in einem Format abzuspeichern, den ein Editor oder eine Textverarbeitung lesen kann, und diese dann nach dem Auftauchen von Variablen suchen zu lassen.

In BASIC läßt sich das Abspeichern mit LIST "D:xxxxxxxx.yyy" realisieren, was BASIC-Listings auf Diskette speichert.

Rainer Hansen

Leitfaden XIV

In dieser Folge will ich wieder einmal ein Spezialthema behandeln - portable Software. Softwareportabilität ist eine Idee, für die die Zeit nun reif ist. Immer mehr Anwender fragen, ob ein bestimmtes Produkt portabel ist. Immer häufiger wird in Anzeigen auf die Portabilität hingewiesen.

Deshalb wird in dieser Ausgabe kurz erklärt was portable Software ist und warum Software portabel sein sollte. Portable Software bedeutet nichts anderes, als daß man ein Programm unter verschiedenen Betriebssystemen laufen lassen oder es sogar auf Rechnern unterschiedlicher Hersteller verwenden kann. So wäre beispielsweise ein Programm, das Sie auf Ihrem Atari und auf einem IBM-kompatiblen Computer verwenden können, portabel.

Sie fragen sich, ob es bei so unterschiedlichen Rechnern und Systemkonfigurationen nicht unsinnig sei, zu versuchen, ein Programm zu schreiben, daß auf diesen beiden Rechnern läuft.

Dazu zwei Dinge, erstens war es nur ein Beispiel und es ist im allgemeinen sinnvoller, Programme für vergleichbare Computern zu programmiern, zweitens existieren durchaus Programme, die für Benutzer beider Systeme interessant sind, man denke an dieser Stelle nur an die verschiedenen Komprimierungsprogramme, auch Packer genannt.

Viele Computeranwender glauben, daß Windows über viele Jahre hinweg das führende Betriebssystem sein wird und deshalb keine portablen Programme benötigt würden. Um dieses Argument abzuschwächen, habe ich eine Grafik zusammengestellt, die Ihnen die Standardbetriebssysteme der letzten dreißig Jahre zeigt.

Immer wieder dachten die Anwender, daß die zu ihrer Zeit aktuelle Standardbetriebssystem für zahlreiche Jahre den Markt beherrschen würde und immer wieder hat es sich herausgestellt, daß neue Betriebssysteme, schneller als gedacht, diese verdrängten:

1995

Wer kennt noch diese Betriebssysteme?

Apple II OS

Atlas THE Unix

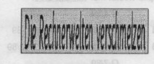
XDS-940 RC4000

CTSS OS/360

Von den aufgeführten ist lediglich Unix noch aktuell und es stellt sich die Frage, welches der heute bekannten in fünf Jahren führend sein wird:



Einen weiteren Grund für portable Software ist die Verschmelzung der Rechnerwelten:



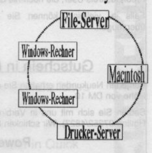
Früher: - Mikrocomputer
- Minicomputer
- Großrechner

Heute stoßen sog. Personal-Computer in Leistungsbereiche vor, die früher ausschließliche Domäne von Großrechnern waren. Mittels vernetzter Workstations lassen sich heute Leistungen erzielen, die Großrechnern Konkurrenz machen.

Programmierkurs

Vernetzte Systeme unterschiedlicher Hersteller sind ein an Bedeutung gewinnender Grund:

Ein Netz - mehrere Systeme



Schließlich sind Schulungskosten eine wichtige Größe, die für die portable Programmierung sprechen. Wenn beispielsweise in einem Betrieb Windows- und Macintosh-Rechner benutzt werden, dann sind die Schulungskosten viel niedriger, wenn man auf beiden Systemen das gleiche Programm verwenden kann, da dann die EDV-Spezialisten nur für ein Programm zu den sehr teuren Schulungen geschickt werden müssen. Diese können danach mittels interner Schulungen ihr Wissen an die "gewöhnlichen" Anwender weitergeben. Der Einstieg in die portable Programmierung wird zum nächsten Mal fortgesetzt.

Rainer Hansen



ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 2/96 erscheint im Februar

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in Ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post
PF 1640
75006 Bretten



Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/95

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 40,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/95 DM 40,-

SYZYGY 1-6/95

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 30,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/95 DM 30,-

PD-MAG Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1996. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/96, 2/96 und 3/96 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/96 DM 25,-

SYZYGY Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1996. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/96, 2/96 und 3/96 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/96 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058